天下布武

●ゲーツアーツ/発売日未定/価格未定/SLG

ぎゃん自己で満足した人に朗報

現代の職人集団ゲームアーツが贈るシミュレーションゲーム。とにかく懲ったの１本になりそうだ。いまのうちから要チェック。

今春いろいろSLGが発売されるが、ゲームアーツも負けてはいられない、とばかりにSLGに殴り込みだ。

時代は16世紀の日本の戦国時代。織田信長、伊達政宗、羽柴（豊臣）秀吉というSLGでお馴染みの武将が大活躍。

人間的なセコイ戦略・知略・謀略、陸戦に加えて水軍戦、籠城作戦、そして４つのマルチシナリオというぐあいに、とてもリアルなシミュレーションゲームになっている。しかも、敵国52、総城数100以上、総武将数1000人以上という設定のすごさ。これで８メガはなるほどと納得。今年もゲームアーツのパワーは、だてじゃないかもね。



■織田家領国

1555年から1600年の間に何が起こるか？天下の覇者をめざそう。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 2 月号掲載

天下布武

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

戦国時代の人間臭さをそのまま蘇らせる

MEGA-CD本体と同時発売予定の「天下布武」は、武将をユニットではなく人間として捉えている。この人間らしさが特徴なのだ。

システムに潰されないこだわりが満載

とにもかくにもMEGA-CD、いままでのメガドライブのカートリッジから想像できないほどのデータを入れることが可能である。「天下布武」も企画当時は、8メガカートリッジで武将総数400名というぐあいだった。しかし、MEGA-CDに仕様変更されてからは3倍の1200名もの武将が採用され、それぞれすべてに個人グラフィックが用意されることになった。当たり前だが、一人一人の顔が完璧に特徴づけられているため、同じ顔をしたグラフィックの武将を集めて楽しむなんてことはできなくなっている。さらに、1200人の登場武将すべてに家紋が用意されているそうだ。これには人形の久月もびっくりだが、自分の家の家紋を調べておくと、同じ家紋を見つけたときに自分の家系がわかって感謝感激なのではなかろうか。もちろん、充実しているのは武将だけではない。総城数は128、総戦場数も128、そして総国数は52にものぼる。実は、デモ画面や音関係を除いたゲーム本体だけで、約30メガ相当を費やしているのだ。データだけとってもいままでのシミュレーションと比較の対象にならないだろう。

そしてオープニングやエンディングなどのデモ関係だが、ゲームアーツならではの技術を使った実写動画が採用されている。元になるのはTVドラマ。このビデオから迫力のある合戦シーンなどを選んで編集し、使いたいコマを1枚ずつ取り出して独自の変換ツールにかけている。動画枚数は3000枚におよぶそうで、苦労が忍ばれる。遊ぶ側には、実写動画ばかりに目がいってしまい、こんな製作側の苦労など微塵（みじん）も感じないだろう。でも、遊ぶ側に製作側の苦労をわからせるゲームより、そんなことを感じさせずに楽しく遊ばせてくれるゲームのほうが、ありがたいものだ。こんなことからも「天下布武」には期待だ。





こんなビジュアルがゲームを盛り立てる。気分はもう戦国時代だ。

"天下布武"ってどういう意味？

「天下布武」という言葉を直訳すれば、「天下に武を敷（し）く（布く）」となる。すなわち、天下を武力制圧するということだ。この言葉は織田信長が、美濃を治めた頃から使うようになった。しかし、当時の武将でこんな言葉を使うものはおらず、信長の野心というか、先見がうかがえるところだろう。実は「天下布武」の文字が入った判まで存在するのだ。



これが「天下布武」の文字が入った判。本物ではなく、土産物屋で売ってるものだ。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 9 月号掲載

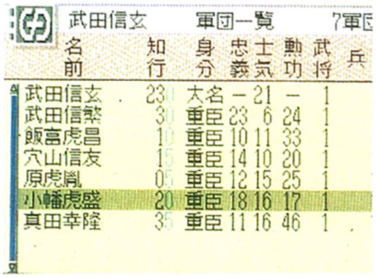
ヒューマンファクターによる人間ドラマが…

「天下布武」の最大の特徴といえば、やはりヒューマンファクター採用による人間ドラマだろう。わかりやすくいうと、いままでのシミュレーションゲームのように武将を単なるコマやユニットとしてあつかわず、一人の人間としてあつかってやらないと、寝返りや謀反を起こされてしまうということだ。

武将は、身分が〝一門衆〟、〝重臣〟、〝武将〟、〝降伏大名〟に分かれている。〝一門衆〟とは、大名の子供や親戚などの血の繋がりがある武将のことで、織田信長でたとえるなら信広、秀信、信雄などである。〝重臣〟は、武将の中からプレイヤーである大名が任命するもので、最高14人まで任命できる。

〝降伏大名〟とは、強力な大名からの脅迫に屈し、その大名に服従するようになった大名のこと。今川家に人質を送らされた松平家などがその例だ。ちなみに降伏大名の下にも重臣が存在する。こうやって巨大な軍団が構成されていくのだ。

しかし、各武将ごとに思考してるため、軍団が大きくなると寝返りや謀反が増えてくる。人間としてあつかわないとマズイということだ。



名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	230	大名	ー	21	ー	1	
武田信繁	30	重臣	23	6	24	1	
飯富虎昌	10	重臣	10	11	33	1	
穴山信友	15	重臣	14	10	20	1	
原虎胤	05	重臣	12	15	25	1	
小幡虎盛	20	重臣	18	16	17	1	
真田幸隆	35	重臣	11	16	46	1	

能力の低い大名に忠義をつくそうなんて武将はいない。それは現代でも同じだ。



活躍した武将はそれなりのあつかいをしないと忠誠心が下がる。ケチは身を滅ぼすらしい。



敵国の忠誠心が低い武将は、寝返り工作で自分の配下にしよう。能力が高ければ文句なし。

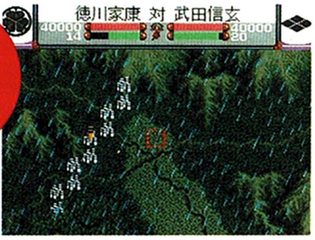


敵の敵は味方となる。贈り物で機嫌をうかがい、外交関係を有利な立場にもっていこう。

天候の変化が肌で感じられるようなリアルな光景

野戦のときには、天候や時間によってグラフィックが刻々と変化する。雪が降ったりすればあたり一面雪化粧となり、戦うことも忘れて見とれてしまうだろう。時間の変化も厳密に計算し、季節による日照時間の変化まで取り入れられているのだから、細かいったらありゃしない。そして、天候や時間によって、敵の軍勢が見えたり見えなかったりと、条件までもが変わってくる。見て納得し、戦って納得するという寸法だ。さらに、水上で船を使った戦闘を繰り広げる水軍戦もあるそうだが、このときも天候と時間の変化で多彩な風景を演出してくれるだろう。楽しみなところだ。

小雨 ［夜］



小雪 ［昼］



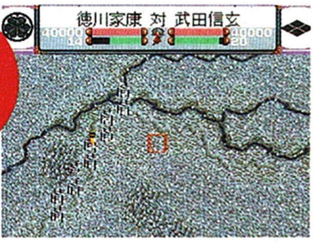
霧 ［昼］



大雨 ［夕方］



大雪 ［夜］



陣形

陣形は全部で９種類。ここまで網羅してあるのには脱帽ものだが、この中から３種類程度を自分の戦法として使いこなすといいだろう。９種類の中に上杉謙信が考案した（定かではない）という車懸の陣が見あたらない。だが、これだけそろっていれば十分というものだ。ゴチャゴチャいうヒマがあったらとっとと戦え。

魚鱗の陣



中央部を敵に対して最も近く進出させたもの。守りを重視した布陣だ。

鶴翼の陣



中央部が最も後方にあり、敵兵を中に取りこめようとする陣形である。

鋒矢の陣



小勢をもって大勢に向かうときの陣形で、足軽を鋒先のように立てる。

衡軛の陣



一備えずつ突入する形だが、陣形は雁行と似る。小勢を大勢に見せる。

方円の陣



八方の敵に備えるため、八方面とも称された。黄帝の立てた陣法である。

雁行右の陣



雁が群れて飛ぶ列のように斜めに並んで組んだ陣形である。小勢用だ。

雁行左の陣



左右の違いは、敵の陣形を見て決めよう。地形にも影響されるので注意。

偃月右の陣



弦月、半月の形をした陣形。これも左右が用意されている。芸が細かい。

偃月左の陣



ほとんど左右対称の陣形だ。日本人の規律の正しさがうかがえるだろう。

軍勢それぞれに特徴がある変化に富んだ戦闘

戦闘は、いままでのシミュレーションにありそうでなかった要素が満載されている。

戦場での戦いは、HEX戦で行われる。ただし、部隊をかわりばんこに同じ数だけ移動させるのではない。一回のターンで動かせる部隊の数がいつも決まってないのだ。ということは、全部隊が動かせるときもあれば、たった１つの部隊しか動かせないときもある。戦略的に見て、不確定要素の強い戦国時代の合戦に近づいたといえるだろう。

そして、軍勢は〝足軽〟、〝騎馬〟、〝鉄砲〟の３種類に分けられ、そのそれぞれに特徴づけがなされているのだ。もちろん〝騎馬〟は〝鉄砲〟に弱いなどと、相性があるのは当たり前。たとえば、騎馬部隊だが、いままでのゲームでは移動力の高い足軽よりは強いユニットと性格づけられていた。だが、「天下布武」ではこれに軍勢の突進力が加味されている。小数の部隊でも突進力があれば部隊以上のダメージを敵に与えられるというワケで、RPGの世界でいうクリティカルヒットのようなものだ。だから騎馬が突っこんで来たときに鉄砲部隊が撃ち漏らしたりすると予想以上の被害を被ることになる。このような各部隊がそれぞれ必要な存在となるだろう。武力の高い武将に兵士と鉄砲をたくさん買い与えれば簡単に平定できる、という底の浅いことにならないワケだ。

ところで、今までのゲームの籠城(ろうじょう)戦というのは、一度攻めこんで攻め切れなかったら自分の領地に戻らなければいけなかった。プレイしてて納得がいかなかった人も多いハズだ。しかし「天下布武」は、数年にもわたる籠城や包囲ができる。忠実に則した籠城戦も可能になったのだ。

とにかく、今までのシミュレーションゲームに対する不満がいくつも解消されている。発売が待ち遠しいよ。ホント。



甲斐では鉄砲より馬が集めやすい。同様に河内では鉄砲が集めやすくなっている。部隊に特徴が出やすいらしい。

騎馬軍団の威力をとくと味わえ!









こんなぐあいに自分の移動できる範囲が表示される。わかりやすいの一言だ。



城の普請をして、いざというときの籠城戦に備えるのだ。備えろったら備えろ。

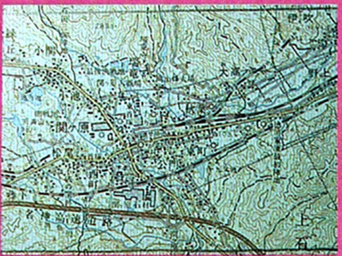


これが甲斐の国の全体図。構図としては「天下統一」に似ている。ちょっとだけど。

ゲームアーツには膨大な資料がうなっている

なにしろCD-ROMである。データが多すぎて困ることはない。でも、データをたくさん入れるには、それ以上の資料を集めなければならないのだ。その苦労の結果、ゲームアーツには書店に並んでる書籍はもちろん、どこから拾ってきたかわからんが、やたらに詳しい史実が書いてある書物などが集結している。これらをすべて読みつくせばあなたも明日から歴史学者になれる、なんてほどの資料の山だが、ここからさらに必要な項目を探さなければいけない。まったくたいへんの一言なのだ。そして、戦場の地形を調べるために国土地理院発行の５万分の１の地図を買い集めたそうだ。ここでも現在の地形と違ってる埋め立て地区などを判別するのに苦労したらしい。とにもかくにもご苦労様でした。


国会図書館にもひけを取らないと思われる。うむ。


地図を参考にして戦場を作っていく。自分の近所と感激するだろうな。


これが完成した戦場の地図だ。関ケ原はこのような感じになる。やるね。

天下布武

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

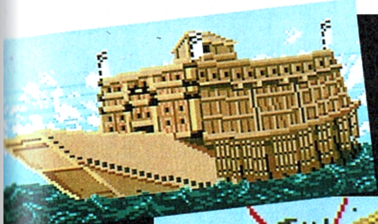
無意味なコマンドのないゲームの美しさ

「天下布武」は、現在発表されているMEGA-CDのゲームの中で一番開発が進んでいるみたいだ。今月も新しい情報が、パキパキ入ってるぞ。

着々と完成されていく華やかなビジュアル群

前回は、「天下布武」の基本システムやヒューマンファクターを説明したが、だいたいのことは理解していただけたと思う。

あれから1カ月がたち、MEGA-CD本体と同時発売に向けて開発が着々と進行中。もちろん新しいビジュアル、1200人の武将のグラフィック（まだ全員完成したわけではない）や水軍戦などが完成しつつある。水軍戦のビジュアルは下の写真だが、いかにも迫力のにじみ出ている写真だ。水軍戦は、画面全体にこのビジュアルが出るのではなく、戦闘シーンと重ねるように出現する。ゲームを盛り上げるにはもってこいの演出だろう。しかし、このビジュアルもさらに迫力のあるものへと手直しされてるらしいので、期待して待っていよう。その期待が決して裏切られることはないハズだ。







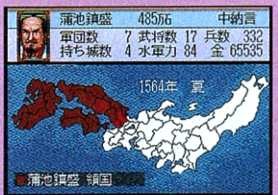
もちろん戦闘シーンや通常画面も魅力いっぱい。いろいろな趣向が施されているのだ。



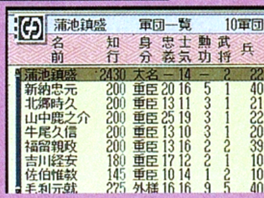
水軍戦で使用された軍船はこのような船だった。こんな一つの絵からも勉強になってしまう。文部省推薦ゲームにしてほしい。

武将のグラフィックだが、先ほど述べたとおりまだ全員完成していない。1人ずつ精魂こめて描いてるので、時間がかかるのだ。とりあえず、完成しているものからテーマを決めて掲載するぞ。

思考速度は折り紙つき



バランス調整をしてないので、思わぬ大名が天下を統一してしまう。蒲池氏？



蒲池鎮盛 軍団一覧 10軍団

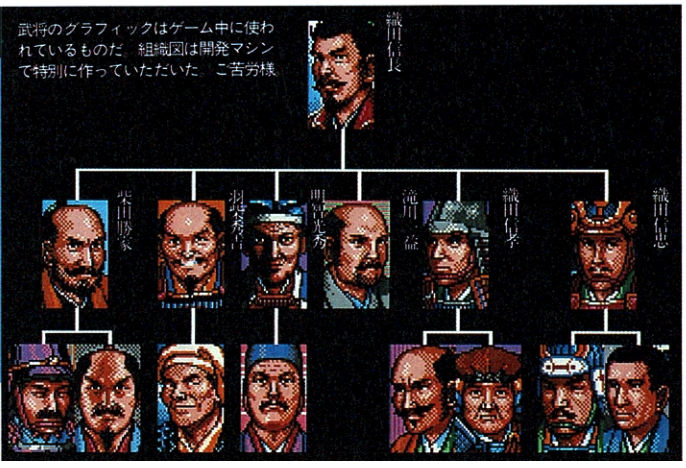
名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
蒲池鎮盛	2430	大名	－	14	－	2	22
新納忠元	200	重臣	20	16	5	1	40
北郷時久	200	重臣	13	11	3	1	21
山中鹿之介	200	重臣	25	19	3	1	22
牛尾久信	200	重臣	13	10	3	1	20
福留親政	200	重臣	13	16	2	2	39
吉川経安	180	重臣	17	12	2	1	10
佐伯惟教	145	重臣	10	14	1	2	10
毛利元就	275	外様	16	16	9	5	40

蒲池鎮盛は宇都宮氏の流れをくむ地方豪族だ。ここまで出世するとは……。

今までのシミュレーションゲームはコンピュータ側の思考が遅く、プレイヤーをイラだたせることがしばしばあった。しかし、そんなことは「天下布武」に無縁の話だぞ。なんと、全部の武将をコンピュータに任せた場合、約30分で全国統一が行なわれる。そして、時間がたつにつれてコンピュータの思考に要する時間が短くなるというのだ。いい話でしょ。

特別図解！織田信長の家臣を見る

現在の日本人の心に今も残り続ける1人の男、織田信長。時おりビジネス雑誌などで社長の特集をやると、必ずといっていいほど「織田信長的な社長」というぐあいに管理者のタイプにあげられる。そんな統率力に長け、独創性に富んだ信長も、部下がマヌケだったらここまで目立たなかっただろう。右は、1582年当時の織田政権である。北陸平定軍の柴田勝家、中国平定軍の羽柴秀吉、中国増援軍の明智光秀、信忠軍先鋒の滝川一益、四国平定軍で信長の三男である織田信孝、関東平定軍で信長の長男である織田信忠。この6人の武将が信長を支えている重臣だ。人材豊富でうらやましい限りである。



武将のグラフィックはゲーム中に使われているものだ。組織図は開発マシンで特別に作っていただいた。ご苦労様

『BEEP! メガドライブ』1991 年 10 月号掲載

ゲームの流れを知って軍備・政略の詳細をつかむ

「天下布武」は季節ごとにゲームが進行する。春は年数が加算され、秋は収穫によりお金が入るのだ。１つの季節は、軍備・政略フェイズ、作戦フェイズ、水軍戦・野戦・城攻めフェイズの３つに分割され、さらにそれプラス、イベントとセーブの機会が用意されている。今回はその中の１つ、軍備・政略フェイズについて掘り下げていこう。

軍備・政略フェイズは、情報、移動、軍備、内政、調略、外交、人事、機能に分類される。どれも重要だから全部頭に入れておくこと。

「天下布武」の1ターンはこういう展開だ

１ターンは３カ月、つまり季節単位でゲームは進んで行く。ターン内にできることは、下の簡略図のとおりだ。ただし、降伏大名のときは、イベントフェイズとセーブフェイズ以外は何もできないぞ。

イベントフェイズ → 軍備政略フェイズ → 作戦フェイズ → 水軍戦・野戦城攻めフェイズ → セーブフェイズ

軍備・政略詳細図

- 情報
  - 武将情報
  - 国の情報
  - 勢力情報
  - 大名関係
- 移動
  - 軍隊移動
- 軍備
  - 徴　兵
  - 鉄砲購入
  - 騎馬編成
  - 軍船建造
- 内政
  - 城の普請
  - 楽市楽座
  - 治水開墾
  - 過料銭
- 調略
  - 寝返り
  - 謀　略
  - 朝廷工作
- 外交
  - 贈り物
  - 同　盟
  - 三国同盟
  - 出兵依頼
  - 脅　迫
  - 降　伏
- 人事
  - 知　行
  - 褒　美
  - 再編成
  - 重臣抜擢
  - 重臣追放
- 機能
  - 終　了
  - 保　存
  - 読み込み
  - その他

北条氏康　軍団一覧　8軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
北条氏康	345	大名	ー	10	ー	1	1
北条氏尭	20	重臣	21	7	5	1	1
北条綱成	35	重臣	19	11	43	1	1
高城胤辰	05	重臣	15	11	11	1	1
笠原綱信	05	重臣	16	9	22	1	1
遠山綱景	05	重臣	17	16	29	1	1
内藤康行	10	重臣	13	9	33	1	1
富永直勝	10	重臣	14	14	20	1	1

重臣のパラメータを把握しておかないと、いつ何時裏切られるかわからない。

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	民忠	鉱山	支配	城数
北陸奥	58万石	9	25	21	混在	
南陸奥	69万石	3	21	14	混在	
出羽	24万石	1	23	17	混在	
常陸	46万石	12	24	16	混在	
下総	29万石	11	23	ー	混在	
上総	30万石	9	27	ー	里見	
下野	30万石	19	37	ー	混在	
上野	38万石	21	31	8	混在	
武蔵	45万石	21	20	ー	扇谷上杉	

これで各国の状態を知ることができる。肥沃な国へ向かって進軍するのだ。

北条家　大名関係　84大名家

大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
北条氏康	43万石	8	7	8	0	ーー
今川義元	40万石	15	ー	13	0	同盟
葛西晴信	14万石	1	ー	1	0	通常
南部晴政	14万石	2	1	2	0	通常
大崎義直	14万石	1	ー	1	0	通常
伊達晴宗	20万石	3	2	3	0	通常
蘆名盛氏	36万石	3	2	3	0	同盟
相馬盛胤	33万石	2	1	2	0	通常
最上義守	6万石	3	2	3	0	通常

この頃の北条は、今川や武田と三国同盟を組んでいた。わかりやすいでしょ。

情報

情報コマンドには、〝城状況〟、自分の配下の重臣や武将を知るための〝軍団一覧〟、領内の城の状態がわかる〝城一覧〟、各国の状態が一目でわかる〝国一覧〟、各大名と自分との関係を知る〝大名関係〟、この５項目がある。なにしろいつの時代でも情報は貴重な宝であり、正確さを要求されるものだ。それが季節ごとにコマンドを選ぶだけで手に入ってしまうのだから、時代の移り変わりは激しい。しかし、これは強者の特典。降伏大名はどうあがいたって、この生唾（なまつば）あふれる情報にありつくことができない。情報がほしければ離反でもして独立せよ。離反に失敗したらそれも運と思ってあきらめよ。ちょっと無責任かな？

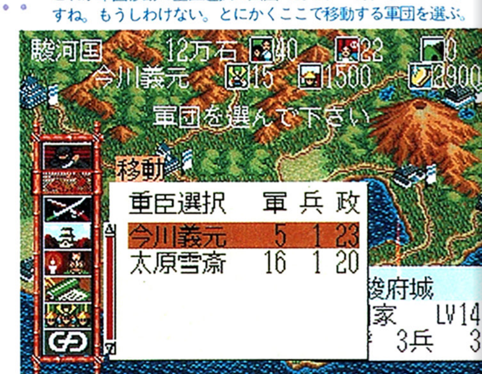
これが情報コマンドの選択画面である！　なんてぐあいに気合いを入れて紹介してしまったが、まあ、ご参考あれ。



移動

移動コマンドは、〝軍団移動〟の項目のみ。これは行動が軍団単位になっているためだ。移動できる場所は、現在いる場所から街道と自城を通じて移動可能な場所。すなわち、自城、もしくは包囲している敵城のことだ。ちなみに移動した軍団は、内政、調略、外交、人事のコマンドを行なうことができなくなるので注意しよう。降伏だったらできるけど。ポイントとして、移動したときに無意味な空き城を作らないことだ。弱みを見せてはダメ。

これが軍団移動の重臣選択の画面である！　あ、しつこいですね。もうしわけない。とにかくここで移動する軍団を選ぶ。



軍備

軍備コマンドは、兵士を募る〝徴兵〟、鉄砲を買う〝鉄砲購入〟、馬を買う〝騎馬編成〟、水軍力を増強させる〝軍船建造〟、この４項目だ。徴兵は、各武将の領地の石高に応じて兵が増え、軍勢の最大値も決定する。結局、石高が多くなければ兵士は集まらないってことなので、せっせと国作りにはげもう。鉄砲や騎馬は、大名がまとめて購入し、それを武将に分配する。各武将は、鉄砲か騎馬のどちらかしか装備できない。ちなみに騎馬は春に手に入りやすくなってるらしいぞ。春だ、忘れるな。





軍備を行って進撃の準備をする。武将ごとに特徴ある軍団を形成するのが美しいぞ。



海に隣接した城がなければ、水軍力はゼロなのだ。だから軍船を作ってもしょうがないってワケ。残念無念じゃよ。

内政

内政コマンドは、城を強くする〝城の普請〟、商業度を上げる〝楽市楽座〟、石高をアップさせる〝治水開墾〟、臨時徴税を行なう〝過料銭〟、この４項目である。城のレベルを上げるには、その城にいる武将に命令すればよい。ただし、築城レベルの上昇にともない、お金が消費されるし、大名のレベルによって限度もある。もちろん、敵の城や包囲状態の城に対して築城することは不可能だ。城の築城レベルが上がれば、城にこもって戦ったときなど有利に進められるぞ。お金に余裕ができしだい、前線の城はすべてイタリアのサッカーの防御陣よろしくカテナチオのようにしてしまおう。楽市楽座と治水開墾と過料銭は、すべてその国での支配率が50％以上でなければ実行できない。なおかつ、１ターン、１つの国につき、１回だけしか使えない。まあ、過料銭はできるだけ使わないほうがよいのだが……。とにかく富国に努めましょう。ガンバレー。

よい国作りは内政コマンドから。いい国作ろう鎌倉幕府の世界だな。あ、違うか。





内政にはお金がかかる。しょうがないけど、税金取られるのはどうもねえ。

調略

調略コマンドは、隣接した城にいる相手国の武将を引き抜く〝寝返り〟、敵武将の謀反を起こしやすくする〝謀略〟、朝廷に官位を要求する〝朝廷工作〟、以上の３項目だ。寝返りと内応は、その行動が可能な軍団のいる城に隣接していなければ実行できない。引き抜く場合は、軍勢ごと引き抜かれるので、成功すればボロ儲け状態だぞ。



相手が代替りしたときは寝返りチャンスだ。積極的に試してみよう。やれ。

人事

人事コマンドは、武将の知行をアップさせる〝知行〟、武将の忠誠心を上げる〝褒美(ほうび)〟、大名や重臣の間にて武将を移動させる〝再編成〟、重臣を新しく任命する〝重臣抜擢〟、重臣を解雇して追い払う〝重臣追放〟、この５項目だ。知行で武将の知行を上げると、その武将の忠誠心が上がり、管理可能な兵士の数が増えるのだ。とにかくこの「天下布武」は、ヒューマンファクターによる人間ドラマをセールスポイントとする戦国シミュレーションだ。そのために忠誠心というパラメータが今後のゲーム展開を占うキーポイントといえるだろう。情報コマンドで逐一忠誠心を観察し、少しでも下がったら知行や褒美で取り戻すのだ。



重臣を追放すると他の重臣の忠誠心にも影響が出る。なるべく使わないこと。



褒美をたっぷりあげれば忠誠心もたっぷり上がる。まったく現金な話だね。

外交

外交コマンドは、他家との友好度をアップさせる〝贈り物〟、婚姻により手を結ぶ〝同盟〟、２家が同盟しているところに同時に同盟をもうし入れる〝三国同盟〟、同盟国に対して出兵を促す〝出兵依頼〟、他家を脅して傘下に入れる〝脅迫〟、他家の軍門に下る〝降伏〟、この６項目だ。降伏すると、すべての軍団は大名の下に集まり、１つの軍団になってしまうのだ。

すべての大名を相手にしていたらいくつ体があっても足りないぞ。うまく利用するのだ。





外交に適している武将を選んで行ったほうが、よりよい効果が期待できるぞ。

機能

機能コマンドは、戦闘時のアニメーションを選択できる〝激突有り〟、タイトル画面に戻って初めからかセーブされたところからかやり直す〝やり直し〟、コントローラのボタン割り当てなどを変更する〝操作変更〟などがある。もちろん、常時流れる音楽や効果音も自由に止めることが可能だ。もしかしたらメッセージスピードも変更できるかも……。不明だけど。

前回に引き続きまして リアルな戦場の風景を

前回の戦場写真は、主に天候の違いに重点をおいて紹介した。天候によっての条件の違いや風情のある風景を堪能できたと思う。今回は時間の経過ということに注目して考察してみよう。

時間の経過、それは地球が自転するかぎり必ず起きるものだ。ってことは地球で生きていくと一生ついてまわるし、必要不可欠なものだ。今までのシミュレーションゲームでの戦闘シーンは、この時間の概念をまったく取り入れないか、日付単位で考えるものが多かった。しかし、人間生きていれば昼は来るし、夜も来る。やはりもっと細かい時間の概念が、ゲームシステムにまったく影響なくてもいいからほしいところだ。「天下布武」の戦闘シーンは2時間単位で刻々と変化していく。ただ画面が変化していくだけでなく、時間によって敵の部隊が見えなくなるなど、いろんなことが起きる。画面右下に現在の時間が表示されるけど、なくたって画面の雰囲気でわかってしまうのだ。さらに季節による日照時間も厳密に計算されているスグレモノだぞ。ここまでできてしまうと、おみそれしましたの一言につきる。ああ、感謝感激雨あられ……。

戦闘画面の合戦場の地形だが、これは前回にも触れたとおり実際の地形そのものだ。ゲームアーツが苦労して地図を集めただけはあるぞ。その苦労がよくわかる128の合戦場の位置が一発でツモれるような表を公表したい。自分の近所の住所があったら自転車をとばして行ってみよう。行けー。



ここが桶狭間の合戦場だ。ここで織田信長が西上してきた今川義元を討ち果たしたのだ。大雨の降る日の出来事だった。



有名で一目見ただけでわかってしまう人もいるかもしれない川中島の合戦場。上杉謙信と武田信玄の思い出の場所だぞ。

これが現在の川中島。長野県松代町ってのが現在の住所だ。ここで5回にもわたる戦闘が繰り広げられたんだ。



残暑見舞い付録　これが128の合戦場のすべてだ

No.	城名	合戦場	現在地	No.	城名	合戦場	現在地	No.	城名	合戦場	現在地
001	寺池城	登米	登米郡登米町	044	躑躅ヶ崎館	甲府	甲府市古府中町	087	鳥取城	久松山	鳥取市東町
002	八戸城	八戸	八戸市内丸	045	岩殿城	天目山	大月市振岡町	088	月山富田城	布部山	能義郡広瀬町
003	仙台城	青葉山	仙台市川内	046	要害山城	若神子	韮崎市中田町	089	米子城	湊山	米子市久米町
004	白石城	益岡	白石市益岡	047	上田城	上田原	上田市上田	090	小石見城	小石見	浜田市相生町
005	黒川城	会津若松	会津若松市追手町	048	小諸城	小諸	小諸市小諸丁	091	姫路城	姫山	姫路市本町
006	二本松城	人取橋	二本松市郭内	049	高遠城	藤沢口	上伊那郡高遠町東高遠	092	三木城	三木	三木市上の丸町
007	山形城	有屋峠	山形市霞城町	050	海津城	川中島	長野市松代町	093	上月城	上月	佐用郡上月町
008	米沢城	米沢	米沢市丸の内	051	稲葉山城	長良川	岐阜市大宮町	094	高松城	高松	岡山市高松
009	桧山城	唐松野	能代市桧山町	052	大垣城	関ヶ原	大垣市郭町	095	津山城	鶴山	津山市山下
010	府中城	手這坂	石岡市元真地	053	岩村城	城山	恵那郡岩村町城山	096	岡山城	岡山	岡山市丸の内2丁目
011	水戸城	吉田	水戸市三の丸	054	犬山城	鵜沼	犬山市犬山	097	郡山城	郡山	高田郡吉田町吉田
012	国府台城	国府台	市川市国府台	055	春日山城	春日山	上越市中屋敷	098	草津城	厳島	佐伯郡宮島町
013	佐倉城	鹿島	千葉県佐倉市鹿島	056	新発田城	新発田	新発田市大手町	199	勝山城	勝山	下関市田倉
014	結城城	結城	結城市本町	057	天神山城	天神山	西蒲原郡竹野町	100	亀尾城	亀尾	岩国市和木町
015	館山城	根古屋	千葉県館山市城山	058	栃尾城	栃尾	栃尾市大野	101	海部城	海部川	海部郡海部町
016	佐貫城	三船台	富津市佐貫	059	魚津城	魚津	魚津市大町	102	撫養城	中富川	板野郡板野町
017	唐沢山城	彦間	佐野市安蘇郡田沼町	060	富山城	安住	富山市城跡公園	103	勝瑞城	一宮	徳島市入田町
018	小山城	岩井	栃木県小山市城山町	061	七尾城	石動山	七尾市古府	104	多度津城	多度津	仲多度郡多度津町
019	宇都宮城	宇都宮	宇都宮市本丸町	062	金沢城	金沢御坊	金沢市兼六公園	105	雨滝城	引田	大川郡引田町宮後
020	箕輪城	塩売原	群馬郡箕郷町西明屋	063	大聖寺城	大聖寺	加賀市大聖寺地方町	106	湯月城	湯月	松山市道後湯之町
021	沼田城	石倉	沼田市倉内	064	北庄城	九頭竜川	福井市中央1丁目	107	大州城	鳥坂	大州市三ノ丸
022	江戸城	高輪原	千代田区	065	小浜城	刀根坂	小浜市城内1丁目	108	仏殿城	川之江	川之江市大門
023	八王子城	三増峠	八王子市元八王子町	066	小谷城	姉川	東浅井郡湖北町伊部	109	岡豊城	土佐長浜	南国市岡豊町
024	河越城	砂久保	埼玉県川越市郭町	067	長浜城	賤ヶ岳	長浜市公園町小字本丸	110	安芸城	矢流山	安芸市土居
025	小田原城	小田原	小田原市城内	068	安土城	安土	蒲生郡安土町豊浦	111	門司城	門司	北九州市門司区門司
026	韮山城	韮山	田方郡韮山町韮山	069	勢多城	野州川	大津市瀬田	112	中津城	山国川	中津市二ノ丁
027	駿府城	薩埵峠	静岡市追手町城内町	070	観音寺城	地頭山	蒲生郡安土町石寺	113	府内城	石垣原	大分市荷揚町
028	深沢城	深沢	御殿場市深沢	071	二条城	二条御所	京都市中京区二条堀川	114	臼杵城	丹生島	臼杵市大字臼杵
029	高天神城	牧ノ原	小笠原郡大東町下土方	072	延暦寺	比叡山	大津市下阪本町	115	立花城	多多良浜	粕屋郡久山町
030	掛川城	竜頭山	掛川市城内	073	勝龍寺城	山崎	京都市伏見区桃山町	116	柳川城	筑後川	柳川市本城町
031	浜松城	三方ヶ原	浜松市元城町	074	八上城	朝路山	多紀郡篠山町八上	117	佐賀城	今山	佐賀市城内
032	二俣城	天竜川	天竜市二俣町	075	亀山城	荒塚	亀岡市古世	118	森岳城	沖田	島原市城内
033	長篠城	設楽ヶ原	南設楽郡鳳来町	076	福知山城	横山	福知山市内記	119	宇土城	響原	宇土市古城町
034	岡崎城	小豆坂	岡崎市康成町	077	石山本願寺	石山	大阪市東区	120	隈本城	茶臼山台	熊本市本丸
035	吉田城	今橋	豊橋市今橋町	078	高槻城	白井河原	高槻市城内町	121	人吉城	木崎原	人吉市麓町
036	刈谷城	鷲津	刈谷市城町	079	尼崎城	尼崎	尼崎市北城内	122	延岡城	延岡	延岡市本小路
037	清洲城	五条川	西春日井郡清洲町	080	堺城	久米田	岸和田市岸城町	123	都於郡城	都於郡	西都市大字都於郡
038	那古屋城	長久手	名古屋市中区本丸	081	信貴山城	信貴山	生駒郡平群町大字信貴畑	124	高城	耳川	児湯郡本城町高城
039	鳴海城	桶狭間	名古屋市緑区鳴海町	082	多聞山城	多聞山	奈良市多聞町	125	高山城	高山	肝属郡高山町本城
040	小牧山城	小牧山	小牧市小牧町八幡前	083	高野山	弁天岳	伊都郡高野町	126	内城	鹿児島	鹿児島市常盤町
041	桑名城	桑名	桑名市吉之丸	084	根来寺	雑賀川	和歌山市1番丁	127	一宇治城	一宇治	日置郡伊東院町
042	安濃津城	安濃津	津市丸の内	085	宮津城	宮津	宮津市鶴賀	128	蒲生城	龍ヶ山	始良郡蒲生町久末
043	長島城	長島	桑名郡長島町	086	田辺城	舞鶴	舞鶴市南田辺				

「天下布武」を生んで育てる宮路 武氏に聞け！

戦国シミュレーションの名に恥じないゲーム

──いろんなハードで戦国シミュレーションが発売されていますが、それらと比べて「天下布武」にはどのような特徴が？

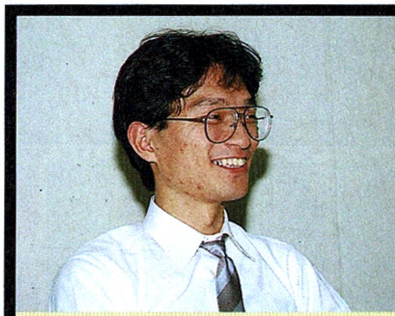
宮路　まずこのゲームの設計方針として、どれだけシミュレーションとしてのリアリティをもったものが作れるか、ということを考えました。でも、リアリティとはいってもあくまでもゲームですから、パソコンゲームなどでリアリティを追求するあまりゲームになってないものがあるでしょ。そうならずにリアリティを追求しつつ、ゲーム性も同時にどこまで追求できるか、これは相反することなんですけど、この2点を高いレベルでいかに調和させるか工夫をしました。後は、自分の下にいる武将が勝手に寝返ってしまうなどの人間臭さですね。そして、その武将の実際の性格どおりのパラメータが設定されているので、歴史の本を読むとよくわかりますよ。

──ということはある程度歴史どおりの展開になるということですか？

宮路　そうなる確率もあります。ただ非常に低いですけど(笑)。自分が歴史どおりの行動をしてもコンピュータ側がそうする確率は低いですからね。でも、今までのシミュレーションでは、どうがんばっても歴史どおりにいく確率はゼロでしたからね。あまりにも省略されている要素が多いですから。

──パッと見たところ「天下統一」に似てるという印象を受けたのですが……。

宮路　そういう話もありますが、似てるといってもゲームの設計方針が似てるわけではなく、レイアウトの絡みなんですよね。何が似てるかというと城と城を街道で結んでるところです。なんであえてこの方法をとったかといいますと他に方法がなかったからです(笑)。国の中にいくつも城がある方式だと、城と城を線で引っ張るか自由に移動できるかの2とおりしかないので……。そのために「天下統一」に似たイメージがあるのかもしれません。でも「天下布武」は、力と力のぶつかり合いより相手を利用したりする人間ドラマに重点をおいてあります。ゲームの切口もやはり違いますよ。「天下統一」はいいゲームですよね。でも2年前のゲームですから、その後にゲームを作ってそれを越えられなければ進歩がないですよ。もちろん「天下布武」にはそれだけの力があります。きっと最高の戦国シミュレーションになるでしょう。完成すれば(笑)。



ゲームアーツ 第2開発部部長 **宮路 武さん**

本誌では、もうおなじみの宮路 武さん。メガドラソフトでは、ぎゃん自己に引続き「天下布武」を担当。戦国シミュレーションに関しては一家言をもち、膨大な資料の山に囲まれてハードワークをこなす。社長の洋一氏とともに業界ではSUPER宮路BROS. とよばれているらしい。

不定期連載、私の愛した武将（宮路氏篇）

宮路氏の好きな武将は、立花道雪と高橋紹運と立花宗茂の3人だ。没落していく大友家を最後まで盛り立てた立花道雪は、高橋紹運の子供統虎（宗茂）を見所があるとして婿養子に向かえた。紹運が宗茂を立花家に送るときの話などは親子の絆がほとばしっているぞ。



立花道雪。下半身不随のため駕籠に乗り前進し続けた。鬼道雪と呼ばれる。



高橋紹運。最後は実の子供、立花宗茂を生き残らせるために戦死した。



立花宗茂。秀吉や家康さえも一目置いた勇将。島津勢力の攻撃に耐え続けた。

「天下布武」のイカしたサブタイトル募集！

実は究極の戦国シミュレーションゲーム「天下布武」にはサブタイトルがない。つけないってワケじゃなくて、まだ決まっていないのだ。ということで、いきなりサブタイトルを読者の皆様から募集するぞ。特にどんな感じがいいなんていうゲームアーツ要望はまったくないが、「天下布武」のイメージにハマれば問題なし。秋の夜長にゆったり「天下布武」のサブタイトルを考えるなんて、風流につきるぞ。もちろん、入選者には商品も出るぞ。

サブタイトルが採用された方1名に図書券1万円分をプレゼント。そのうえ実際のゲームのスタッフロールに名前を載るという栄誉が与えられる。その他最終選考に残った方3名にMD版ぎゃん自己3本、さらに天下布武ちょうちんと天下布武文珍を各3名の方にプレゼントする。

ちなみに〆切は9月20日消印有効。力の入ったサブタイトルを葉書でどしどし応募してほしい。以上よろしく。



先月号でもおなじみの天下布武ちょうちんと天下布武文珍（判子にもなるぞ）だ。ふるって応募してほしい。

天下布武

ゲームアーツ／12月発売／価格未定／SLG／CD-ROM

たかが戦闘。されど戦闘。やはり戦闘である。

「天下布武」の戦闘モードは、野戦、城攻め、水軍戦の３種類で成り立っている。個性的な戦闘ばかりだから、楽しんで戦おうじゃないの。



シナリオ別に見る初期武将配置図とその武将

MEGA-CD本体の発売と同時に発売すべく、開発されている「天下布武」。来月には基本システムも固まり、ビジュアルなどがバキバキ入れられているハズだ。発売も近くなってきたコトだし、今回はシナリオ別で考えてみよう。

まずは、シナリオ別の重要な武将たちについてチェックしてみた。今回は、シナリオ１の“群雄割拠”だ。“群雄割拠”は、今川義元が京を目指して西上する５年前から始まる。桶狭間の戦いはその５年後の1555年である。右の日本地図はゲーム開始直後の武将配置図だ。群雄割拠の名のとおり大きな勢力はいない。この小さな勢力たちが、すべて天下を治めるチャンスを虎視眈眈と狙ってるワケだ。右下の武将たちは、このシナリオに登場する武将たちの一部だ。有名どころがそろっているが、どの武将を選んでも、相手としてココに掲載されている武将はチェックしておこう。

シナリオ“群雄割拠”初期大名勢力図



不定期連載 私の愛した武将（宮路氏篇その２）

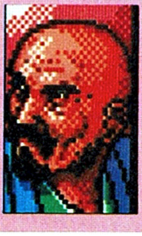
ゲームアーツ第２開発部部長
宮路 武さん



今回の武将は、真田親子三代だ。これといって泣ける話というものはないが、この親子はとにかく天才なのだ。親が天才なら子供はその七光に押されて、家が潰れてしまうケースが多い。しかし、真田家は親子だけでなく、孫の代まで天才続きってんだから恐れ入谷の鬼子母神である。

真田幸隆は、謀略戦術の天才だ。信濃の知人を頼って段取りを組み、村上義清をはめた話など、参ったの一言につきる。その子、昌幸は籠城戦術の天才だ。関ヶ原の合戦と徳川の大軍を退けた話は有名である。そして、孫の幸村は玉砕戦術の天才だ。徳川の本陣をもぬけのカラにした武勇伝は今も伝えられている。

真田幸隆



権謀術数を駆使し、強大国の間を生き抜いた功労者。

真田昌幸



徳川軍をことごとく苦しめた籠城戦術は、ぜひ見習おう。

真田幸村



真田十勇士のモデルになった男。兄の信之は徳川側だった。

シナリオ“群雄割拠”主要登場武将



『BEEP! メガドライブ』1991 年 11 月号掲載

天下を手中にするには戦闘モードを熟知せよ

前回は、富国強兵に不可欠な軍備・政略フェイズを解説した。これであなたの国も栄えてしょうがないって感じだが、それだけで天下が取れれば誰も苦労はしない。井の中の蛙じゃないが、田舎の殿様で終わったら意味がないのだ。自分の領地を増やして、最終的には日の本すべてを我が物にしなければならない。そのためには、相手国に攻めこむのが一番だ。「天下布武」では、水軍戦・野戦・城攻めフェイズで戦闘を仕掛けることが可能だぞ。このフェイズを掌握するのが、天下統一の近道ってワケ。では、戦ってみましょうか。



(長期包囲中の継続も含む)

水軍戦

瀬戸内海での戦闘は、ほとんど水軍によるものである。もちろん、海に隣接した城を持ってなければ水軍を保持できない。港を掌握し、水軍力をアップさせてから水軍戦に臨もう。実際の水軍戦は、野戦と同じように陣形を構えて戦うものだが、「天下布武」の水軍戦は、船どうしが撃ち合うことで行われるぞ。



軍船を建造して水軍力を上げておこう。港を掌握してないとできないぞ。

大友水軍、強豪毛利水軍へ果敢に挑戦!

毛利元就は、村上武吉の水軍を組織し、瀬戸内海を制した。この村上水軍が毛利水軍の強さの秘密ってワケ。村上水軍は、瀬戸内海の地形と潮流を把握している。この知識を利用した奇襲戦法が得意なのだ。細かい心得として"能島流水軍秘伝書"を示し、実戦での軍法にしたらしい。この組織化された水軍相手では、大友など赤ん坊同然だ。



無謀な挑戦かもしれぬが、やってみないとわからんよ。



あ、やっぱり無謀だったね、こりゃ。こんなことにならないよう、十分力をつけてから強敵に向かえ。

城攻め

城は、守備側にとって最後の砦である。これを突破されると、後は敗走するのみ。落ち武者生活だ。そうなる前に、軍備・政略フェイズのときに城の普請をして、築城しておこう。強固な城であれば、そうやすやすと崩されるコトもない。これで日本も安心だ、てなワケ。

しかし、攻めるほうの立場としては、こんなことで安心されては困る。城を落として初めて、領土が拡張されるのだ。落とせなくては、話にならない。男がすたるってものだ。野戦をしても、水軍戦をしても、結局最後は城攻めである。城攻めになることをいつも想定しながら戦闘を仕掛けなければいけないぞ。兵士はたっぷり費用もたっぷり、これが城攻めの理想形なのだ。これで臨めば文句なし。

城攻めは、強襲か包囲、この2つしか作戦がない。強襲の場合は、兵士がなくなるまで何度も仕掛けられる。包囲の場合は、費用がつきるまで何年も包囲できるぞ。ただし、季節につき一度だけしか使えず、費用がなくなれば、兵士が減っていく。注意せよ。



2つの作戦を自分の軍勢の状態を考慮しながら選択しよう。やれー。



天守閣の立派な平城。地形効果も何もないので、ガンガン攻めるとよい。



城からの眺めは絶景と思われる山城。そびえ立っているだけに攻めづらい。



これが寺だ。寺は山奥のひっそりした場所にある。カタそうだ。

野戦

戦国時代の戦闘の基本、それが野戦である。お互い陣形を組み、ぶつかりあうワケだ。陣形は全部で８種類。魚鱗の陣、鶴翼の陣、鋒矢の陣、方円の陣、雁行の陣の左と右、偃月の陣の左右である。こんなにあると、どれを使ったらよいかわからなくなって錯乱してしまう。全部使おうとしないで、３つほど使いこなすようにしたほうがいいぞ。そこから臨機応変に選ぶと、相手の陣形に対する対策も立てやすい。背伸びは禁物ってことだ。

戦場での戦いは、９月号でも紹介したが、HEX戦で行われる。部隊の移動は、一回のターンで動かせる数が決まっていない。不確定要素の強い戦国時代の合戦そのままだぞ。軍勢は、足軽と騎馬、それに鉄砲で構成される。それぞれ特徴づけがはっきりしているので、相性や突進力を踏まえて軍備しよう。

何しろ、ほとんどの戦闘は野戦である。野戦を制する者は天下を制するのだ。何でも制する者は、結局天下を制するってことかな？



相手が圧倒的に弱い場合を除けば、ほとんど戦闘は野戦で行われる。とにかく慣れろ。



野戦の前には、軍備をバッチリ整えよう。備えあれば憂いなしってコト。そんなもんだよ。

武田VS徳川 三方ヶ原の合戦を再現！

武田軍団武将配置

	武将	軍		政		魅	
壱	武田信玄	17	30	22	10	22	00
弐	穴山信君	05	00	16	27	12	03
参	馬場信春	11	10	18	08	16	00
四	小幡信貞	08	05	07	10	07	00
五	内藤昌豊	14	20	16	17	13	00
六	小山田信茂	14	30	10	00	08	00
七	山県昌景	20	40	11	00	13	00
八	武田勝頼	24	27	10	03	11	00

勝負は時の運 たぶんそうだ



武田軍25,000に対し、徳川軍は信長の援兵3,000を加えた11,000。戦う前から勝負はついているように思えるが、家康としても武田の大軍を黙って三河から尾張方面に通過させることはできなかったのだろう。ツライ立場というものだ。

徳川軍団武将配置

	武将	軍		政		魅	
壱	徳川家康	20	00	15	27	18	03
弐	滝川一益	16	00	07	17	13	03
参	佐久間信盛	13	00	03	08	08	02
四	小笠原長忠	09	08	05	02	05	00
五	酒井忠次	14	10	11	10	11	00
六	本多忠勝	21	07	11	03	13	00
七	石川数正	04	10	15	10	09	00

オラオラ
ちぇすといけー

三方ヶ原の合戦を見て野戦の方法を習得せよ

三方ヶ原の合戦は、1572年(元亀３年)に武田信玄と徳川家康の間に起こった合戦である。北条氏と同盟を組み、背後をつかれる心配のなくなった信玄は、遠江を手中にするため、甲府を出発した。家康は、浜松城に籠城して信長の加勢を待つつもりだった。しかし、信玄は浜松城を攻めず、さらに西の三方ヶ原へ向かってしまった。その行動にあせった家康は、すぐに追撃態勢をとって出陣したが、逆に信玄に待ち伏せされる形になってしまったのだ。

戦闘は、夕暮れに石合戦から始まった。ほぼ２倍以上の兵を持つ武田軍が押し気味に進め、数時間後、家康は命からがら浜松城に退却してしまった。戦いは、信玄の計略にはまった家康の完敗に終わったのである。

戦闘開始！



戦いの始まりは夕方。戦いはほとんど夜戦で行われた。


小山田信茂と石川数正の戦いが口火となり、展開した。



圧倒的な兵士数の差により、勝負の行方は歴然としていた。



もはや、徳川軍は風前のともし火。滅びの美学ってヤツかな？

まさに諸行無常



天下布武―英雄たちの咆哮―

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／SLG／CD-ROM

どちらに転がるか、イベントがもりだくさん

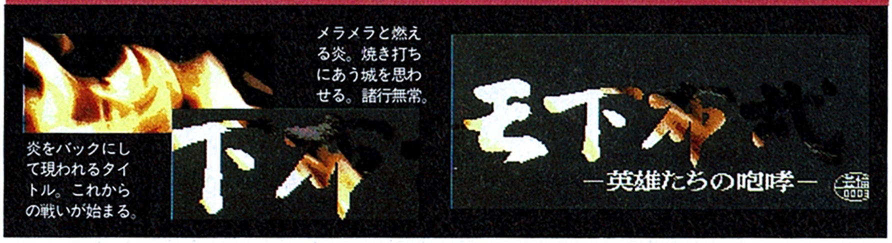
天下を治めるには、ただ強いだけではダメ。天災を味方につける運も必要だ。今回は、そんな天災などのイベントを紹介しよう。

なんだかんだいってもう11月になってしまった。「天下布武」の発売ももうすぐだから、あと１カ月もすれば実際に家庭で「天下布武」が遊べるはずだ。開発の人たちも最後の追いこみとばかりにがんばっているのだろう。とっとと「天下布武」で遊びたいと思っている戦国シミュレーション野郎は、開発者の健康を願いつつ、発売を期待して待っていよう。

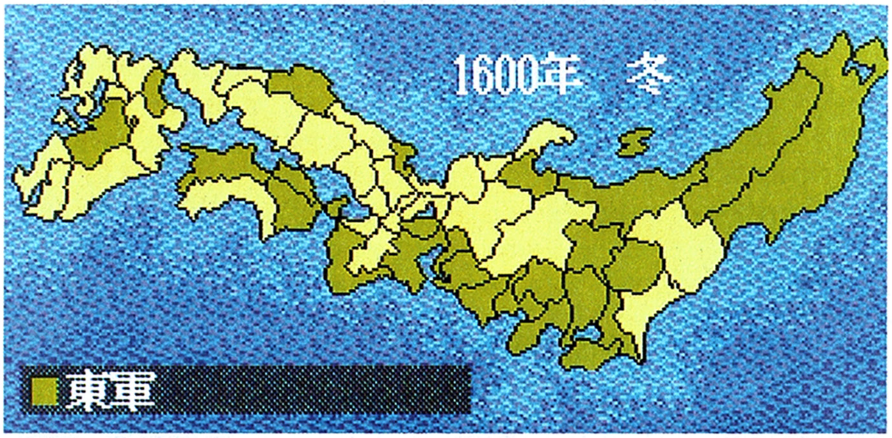
さて、前回はシナリオ１の〝群雄割拠〞について紹介した。小さいながら野望だけはデカイ勢力がうようよいたが、この中から１つの国だけが頂点に立てるのだ。さながら高校野球のようだが、まさにそれである。今回は４つ目のシナリオ〝関ヶ原〞について触れてみよう。シナリオ２と３はどうした、という声も聞こえるが、発売も近いというコトで、先を急ぎましょう。そういうコトで勘弁して。

〝関ヶ原〞は、1600年の冬からゲーム開始となる。関ヶ原の戦いは秋からだから、その最中に始まるワケだ。東軍につくのも西軍につくのも自由だが、今回も武将配置図と有力武将を掲載したので、各自チェックしていただきたい。あとは御自由にどうぞ。うむ。

戦いの予感を感じさせるタイトル画面も完成したぞ



シナリオ〝関ヶ原〞初期大名勢力図



シナリオ〝関ヶ原〞主要登場武将

1600年にもなると〝群雄割拠〞の頃とは、武将の顔ぶれも様変わりしている。古豪もいれば新興勢力もいる。どうなることやら……。



不定期連載 私の愛した武将

ゲームアーツ第二開発部
岡野康宏さん



今回の武将は黒田官兵衛だ。黒田官兵衛と聞いてピンとこない人は黒田孝高といえばわかるだろう。彼は豊臣秀吉の参謀として多大の力を発揮した。本能寺の変で主君を失って動揺する秀吉に、今が天下をとるチャンスとささやいた。秀吉に官兵衛を頼りになると思うと同時に油断のならない奴とうならせたそうだ。

黒田官兵衛



ドン＝シメオンの洗礼名を持つキリシタン大名だった。

黒田長政



関ヶ原では徳川側についた。親の心子知らずってヤツね。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 12 月号掲載

幸か不幸か、続々と襲いかかるイベントフェイズを検証しよう

先月までの記事で軍備・政略フェイズと水軍戦・野戦・城攻めフェイズの２つを詳しく紹介した。これでだいたいのフェイズの内容について理解してもらえたと思うが、今回はターンのしょっぱなにやってくるイベントフェイズを説明しよう。イベントフェイズでは季節や年号(毎年春に更新)が進み、住民感情や軍団の士気などの各種パラメータが変化する。また、各種のイベントが発生するのだ。イベントは19種類程用意され、いいコトから悪いコトまでズラリとそろっている。何が起こるかわからないし、いくつもイベントが発生するコトだってあるぞ。一部下で紹介しよう。読んでね。



よいイベントも悪いイベントも素直に受けろ。現実は逃避はダメ。

武将の死亡



武将が死亡する場合、老衰や病死、落城によるもの、野戦中の敗北や野戦後の落ち武者狩りによるものなどがある。イベントフェイズで起こるものは、老衰や病死の類だ。絶対やってくるものなので避けようがない。ちぇ。

大名家の滅亡



武将の死亡により大名になれる武将がいなくなってしまったら、その大名家はそこで終わり。いわゆる、血が絶えて滅亡というヤツだ。その大名家で遊んでいたらゲームはそこで終わりになってしまうぞ。いいコトないよね。

家督相続



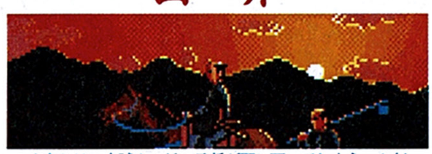
武将の死亡のとき、大名が死んでしまったら家督を相続できる跡取りを見つけて大名にさせる。このとき、他の重臣や降伏大名の忠誠心などに大きな影響を与えるのだ。周囲に家督相続が起こったら弱体化させるチャンス！

謀　反



謀反は、重臣や降伏大名の独立や寝返り、武将の寝返りという形で表わされる。なってしまったらしかたがないけど、なる前に重臣や降伏大名などの忠誠心をちょくちょくチェックして下がり気味だったら手を打つコト。それよ。

出　奔



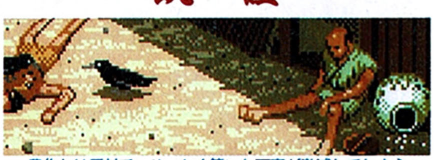
出奔とは、忠誠心の低い武将が野に下ってしまうコトだ。寝返りなどの謀叛の類とは違う。武将に関してだけで、重臣には起こらない。不要な武将だったらさほど問題ないが、必要な武将でその危険があったら先に対処せよ。

豊　作



秋の収穫時期に誰もが望むイベント、それが豊作である。豊作になったエリアは、石高がアップし、その年に限り多くの収入が入ってくるのだ。秋が近くなったら、豊作になるようにとモニターへ向かって祈りを捧げよう。

飢　饉



豊作とは反対で、せっかく築いた石高が激減してしまう農家泣かせのイベントが飢饉である。昔は、飢饉や旱魃が起こるとまるで食べ物がなくなって餓死する人が急増したそうだ。今の時代は技術が発達しててよかったよね。

台　風



台風がやってくると、台風の通過したエリアの石高が減少する。それとともに住民感情まで下がってしまう逆一石二鳥イベントなのだ。今年は台風の当り年だったが、あれをみると住民感情が下がるのも理解できるだろう。

降　雪



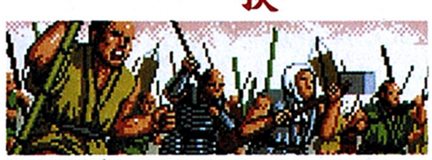
雪が降る。あなたは来ない。てな感じで、降雪が起こると雪が降り積もって身動きがとれなくなる。移動の障害になり戦闘にも支障をきたすワケだ。まあ、夏は起こらないだろう。たぶん。

大地震



大地震、ビックアースクエイクである。これが発生すると、地震が起きた国の商業値や石高や城レベル、そして住民感情が大幅に下がってしまうのだ。地震が起きた瞬間持っているコントローラを叩きつけそうなイベントだ。

一　揆



住民感情の低い国で、武将のいない城に発生する。このとき、その城は一揆軍の持ち城になってしまう。そこに一揆軍が立てこもってしまうからだ。もちろん、発生すれば石高は下がるし、住民感情も下がる。やりきれんよ。

一向一揆



武将のいない城で発生する。このとき、その城は一向衆の持ち城になり、一向衆が立てこもってしまうのだ。ただし、一向衆がすでに滅ぼされている場合、一向一揆は発生しない。結果のほうは、一揆のときと同じである。

金・銀山の発見



金山や銀山を発見すると、鉱山値に影響が出てくる。もちろん、鉱山がたくさんあれば財源が潤うのだが、その反面他国に狙われやすいという問題も出てくるだろう。まあ、金に困って苦労するのはイヤだけどねえ。うーむ。

金・銀山の廃坑



金山や銀山が廃坑になってしまうと、これも発見したときと同じで鉱山値に影響が出てくるのだ。財源を失うコトになるのだからよいイベントではない。それぐらいは誰だってわかるよね。こうならないように祈るんだね。

官位叙任



官位を叙任されるとは、朝廷に官位を授かるのと同じ意味である。その官位を授かる大名の領地を元に、守護職の位が授けられるって寸法らしい。どんな守護職を授けられるか楽しみだ。周囲の国に幅が利くしね、これは。

てなワケでサブタイトルは―英雄たちの咆哮―に決まったのだ



10月号で募集した「天下布武」のサブタイトルがついに決定した。ゲームアーツに届いたハガキの総数は約300あまり。そのハガキの山から、ゲームアーツのスタッフが、慎重に選考した結果、東京都の永沢卓也さんの「英雄たちの咆哮」に決定。永沢さんには図書券1万円分とスタッフロールに名前が載るという栄誉が与えられたぞ。

次点は、愛知県の菅沼和明さんが、送ってくれた「炎の猛将軍」と東京都の小宮一晃の「王道と覇道」、埼玉県の井上武司さんの「戦乱の彼方に」に決定。ちなみに、炎の猛将とは本能寺で炎に包まれた信長をイメージしたとのこと。また王道と覇道とは慈悲と徳をもって王道を歩んだ徳川家康にちなんだという。

とにかくたくさんのご応募に感謝！

天下布武 ―英雄たちの咆哮―

ゲームアーツ／12月25日発売／7,800円／SLG／CD-ROM

サクサク進むゲーム進行と進撃する快感を

今までシステム、戦闘、イベントなどと項目ごとに情報を紹介してきた。今回は、ゲームをしながら発売直前の実地演習だ！





実際にプレイしつつ要素を確認していこう

とうとう発売日が決定した。12月25日だ。年末ギリギリの発売である。これで年末年始の楽しみができたってもんだ。ああ、よかった。というコトは、この「天下布武」の記事は発売直前の情報ってことになる。この後におよんでまだシステム紹介なんてのをやっている場合ではない。ここらで、ゲームが実際にどうやって流れているのかを知らないと、ちとマズイでしょ。てなワケで、今回は実際にゲームを進めながらいままで紹介してきたところを復習していこう。しっかりついてこい。

燃え盛るタイトル画面が現れたらシナリオを選択する。シナリオは全部で４つ。ココでは、1555年から始まるシナリオ１〝群雄割拠〟を選んでみよう。すると、時代背景を説明するナレーションが流れるぞ。うなずきながら聞くとよい。そして、武将選択画面になる。群雄割拠の名のとおり、諸国乱立状態だ。とりあえず「天下布武」だけに尾張の織田信長でやってみる。上杉や武田のほうが楽だけどね。

ターンの初めはセーブをイベントは目白押しっす

武将を選択すると、このデータを保存するかを選択させられる。セーブできるのは１ターンに１度だけ。ターンの内容は下の表のとおりである。１つの季節が１ターンってワケね。とにかくセーブを選んでゲームを始めよう。

まずはイベントフェイズ。天災から人災まで多種多彩なイベントが次々起こっていく。イベントの種類は前号紹介したが、並べて見るのと、ゲームの流れで見るのではワケが違う。アラアラとあわてる間もなくイベントフェイズが経過する。天災は忘れた頃にやってくる、てな言葉がピッタシくるぞ。ちょっと違うような気もするけど、まあ、いいや。



シミュレーションで一番重要なコトはデータの保存だ。不利な局面で保存するとニッチもサッチもいかんぞ。



大雪が降ると軍団を移動させるコトができない。作戦フェイズのときにはまったく何もできなくなってしまうぞ。うるうる。



武将の死亡もココで。大名が死んだら家督相続でゴタゴタするぞ。ちょっと引っかきまわしてやると面白い。



秋の収穫時期にしか起こらないイベント、それが豊作だ。石高は増えるし、収入も増える。いうコト茄子のマーボ茄子状態だ。

季節の経過がターンの経過だ

イベントフェイズ → 軍備 政略フェイズ → 作戦フェイズ → 水軍戦・野戦 城攻めフェイズ → セーブフェイズ

ターン内の流れは左のとおり。実際自分で行動できるのは軍備・政略フェイズと作戦フェイズ、それに水軍戦・野戦・城攻めフェイズの３つである。セーブフェイズは、セーブをするかしないか決めるだけだ。とにかく３つのフェイズを掌握せよ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 1 月号掲載

軍備・政略フェイズなど堪能してみましょうかね

イベントフェイズが終わったら、富国強兵を目指す軍備・政略フェイズの始まりだ。このフェイズでは、移動、軍備、内政、調略、外交、人事、そして情報。さらに、またそれぞれに、いろんな項目があるのだ。こんなに膨大なコマンド群が用意されていると、やるコトが多すぎて、困ってしまうぐらいだ。

とりあえず、軍備を強化するのか、国内を豊かにして収入を増やすのか。国の方針を決定しよう。目標をもたないと、チグハグな国になって滅びるのも早いぞ。

この頃の尾張の国は、まだ信長によって統一されていない。国内統一を目指すには、軍備を整えるのが一番だ。ただし、周囲の状況は厳しい。北方は斎藤道三と同盟関係にあるので安心だが、東の今川義元や西の一向宗は強敵だぞ。手始めは、城の普請をして防御に力を注いだほうがいい。しゃあないわな。

肥沃な濃尾平野をもつ尾張の国はこんな状態の国



濃尾平野があるため、収入の高い尾張。他の国で始めたら尾張を早めに手中にしたい。今後の展開が楽になるもんね。

那古屋城　城状況　2軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	150	大名	—	25	—	1	30
丹羽長秀	10	重臣	19	10	5	1	2

まだ国内を平定していないため、初期状態の知行は高くない。しょうがないけど。

織田信長　軍団一覧　5軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	150	大名	—	25	—	1	30
丹羽長秀	10	重臣	19	10	5	1	2
森可成	05	重臣	15	10	3	1	1
池田恒興	10	重臣	15	14	8	1	2
佐久間信盛	15	重臣	16	13	23	1	3

元々尾張の兵は士気が低いと言われている。それはどうやらホントの話らしい。

織田家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
那古屋城	18	2	32	2	尾張
鳴海城	4	3	6	3	尾張

なんと城は2つだけ。鳴海城がこの状態では……。那古屋城頼み。

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
相模	23万石	21	42	33	北条	
駿河	12万石	22	40	—	今川	
遠江	17万石	29	33	—	今川	
三河	25万石	3	13	—	混在	
尾張	39万石	21	37	—	混在	
伊勢	44万石	5	19	—	混在	
甲斐	17万石	5	51	52	武田	
信濃	36万石	11	37	32	混在	
美濃	40万石	14	25	27	混在	

斎藤道三と同盟を組んでいるのが唯一の友好的な関係かもしれない。

織田家　大名関係　85大名家

大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
織田信長	19万石	5	4	38	0	——
葛西晴信	16万石	1	—	32	0	通常
南部晴政	14万石	2	1	28	0	通常
大崎義直	12万石	1	—	25	0	通常
伊達晴宗	21万石	3	2	42	0	通常
蘆名盛氏	39万石	3	2	51	0	通常
相馬盛胤	30万石	2	1	60	0	通常
最上義守	7万石	3	2	14	0	通常
安東愛季	6万石	1	—	12	0	通常

同じスタートラインにいるのに国内を平定している大名もいる。ズルイ。

徴兵してみよう





数で圧倒しようと思って徴兵を試みたが、兵の数はこれで限度。ちと不安が増すけど、気を取り直していこう。

じゃあ城の普請(ふしん)とか



攻めがダメなら守りを強化する。城のレベルを上げれば大丈夫だ。



とりあえず池田恒興に命令する。快く引き受けるぞ。当たり前だが。



その結果城の耐久度は16もアップ。これで一向宗なんか怖くない？



ためになるコトをいわれても意味がわからなきゃ意味がない。深謀遠慮って？



やるコトがなくなったら命令終了を選択して、次のフェイズに進もう。次は作戦フェイズだな。

たかがカーソルされどカーソル……通常画面にも情報は詰まっているぞ

ウインドウを出さないメイン画面は、情報の宝庫だぞ。一番上の国の状態から軍団状況まで数字で表示されている情報がある。その他に城名のところが青のときは、雪などで通行できない。数字の情報から絵の情報まで……。情報社会の申し子みたいだね。さらに驚くのが、カーソルにも情報が詰まっているコトだ。カーソルが青のときは、その城は自分の持ち城だ。赤のときは、敵の城、緑なら同盟国の城ってコトになる。やるね。

自分は青



敵は赤



味方は緑



やらなければやられるぞ 準備を整え軍団を進めろ

城の普請などで強固な守りを築いたら、今度は敵の城に攻めに入ろう。作戦フェイズでは、情報を仕入れたり、どこの城を攻めるか選んだりできる。どこの城を攻めるかは、軍備・政略フェイズのときに決めておかないと、軍団移動ができないから気をつけるコト。

織田信長の領域から一番弱そうな城を探してみる。すると、意外や意外、今川義元の勢力下にある水野信元の城が一番手ごろなのだ。一向宗の勢力下にある長島城や、同じ織田家でも敵対勢力の清洲城より弱いぞ。とにかくターゲットは決まった。あとは戦闘に向けて、準備するだけだ。バシッといこう。

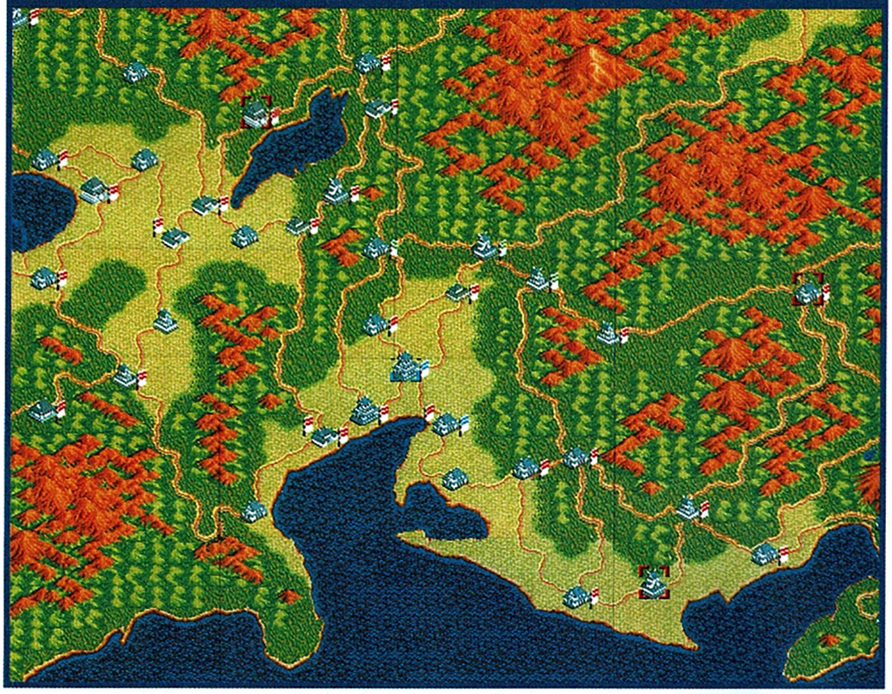


長島城には、一向宗の本願寺の人間がいる。とても手ごわいのだ。



北の清洲城には同じ織田家でも、仲の悪い勢力が……。これも強い。

これが尾張の国近辺のようすだ！



鳴海城に軍団を集結

作戦フェイズで戦争コマンドの「出陣」を選択する。あとは、出陣させる軍団を選択して、どこの城に出陣するかを決めるだけ。もちろん出陣できる軍団は、１つでもいいし、複数でもよい。最初のころは、不安なのでなるべく多数の軍団を戦闘に参加させよう。



男は黙って出陣コマンドを選択すると、体中の血が熱く燃えたぎる。闘争本能に火がつく瞬間だ。



出陣させる軍団を決める。Cボタンで軍団を選び、Aボタンで決定になるぞ。Bボタンはキャンセルのとき使うのだ。

狙いは水野信元の首だ

なるべくなら、もうちょっと国内を統一してから今川義元の勢力と対戦したい。でも、織田信友などと戦うには、ちと心もとない。時間がほしいところだが、ゆっくり富国強兵策を行なっていると、ページがなくなってしまうので……。とにかく織田信長自身に期待するしかないみたいだ。あとは任せたって感じ。



まだ始まったばかりなので、どこの国も勢力混在状態。石高は気にするな。



織田信長の力強いお言葉を聞いて出陣しよう。



戦闘する前は軍団移動で軍団を集結させなきゃね

出陣は敵の城が隣接してないと、行なうコトはできない。ターゲットの城が決まったら、その隣の城に軍団を集めなきゃいけないのだ。軍備・政略フェイズのときに、移動コマンドで軍団を移動させておこう。勢力が弱いころは、空き城を作らないようにしよう。みすみす敵勢力に取られてしまうからね。



空き城を作るのはイヤなので、丹羽長秀を那古屋城においていこうね。

これで実行を選ぶと、信長の軍団が鳴海城まで移動する。あとは出陣だ。



とりあえず野戦ですね

水軍戦・野戦・城攻めフェイズでは、次々といろんな場所で戦いの火の手が上がる。自分の番がくるまでじっと眺めていると、戦いに負けて滅亡してしまう大名もいるだろう。そうなっては元も子もない。では、水野信元を征伐してやろう。勝ちどきをあげようぜ。



野戦になったら陣形を決める。軍団が少ないときは、違いはわからんのだが……。



色の変わってないところが行動範囲内だ。地形も考えてユニットを移動させよう。



敵のユニットに隣接したら攻撃をしかける。ボタンを押し間違えないようにね。



相手は水野信元だ。パラメータはこんな感じ。数は少ないから問題ないっしょ。

激突!



織田信長と水野信元の対決! 兵の数はまったく違うし、士気もね。余裕だ。

おりゃあ〜



兵と兵とがぶつかりあう。強い者が勝つとは限らないので油断は禁物だぞ。



武将を引き抜くべし!

武将を増やすにはどうしたらよいか? 登場してくれるのを待つのは待ちきれない人には、敵の武将を引き抜いてしまうのが手っとり早い方法だろう。能力が高くて忠誠心の低い武将を探す。逆に、引き抜きを命ずるのは忠誠心が高い武将に。ミイラ取りがミイラにならないようにね。



ターゲットは柴田勝家。軍事能力が18と強力なヤツだ。コイツが味方になってくれるとね。



自分の知行を分け与えて相手の報酬とする。ケチるとあんまり、よくないんじゃないの?



信頼のおける武将に、この任務をいいつける。丹羽長秀なら必ずやってくれるだろう。いけ。



てなワケで喜んで家臣になってくれる柴田勝家であった。これで織田家は安泰。やりーの。

史実の織田信長はどんな道のりで尾張を平定し勢力を強めていったのか

イベント、軍備と政略、作戦、戦闘、こんな感じでターンが終わり、季節が過ぎていく。わりと急ぎ足でゲームを進めてきたのだが、もちろんホントの織田信長はこんなふうがいないコトはない。天下を治めんとした人物なんだから、当たり前といえば当たり前だが……。

1555年、織田信長は尾張平定に向けて着々と地盤固めをしていた。叔父の織田信光と呼応して、清洲城の織田信友を亡き者にする。その半年後、信光も亡くなり、尾張のほとんどが信長のものとなった。その後、同盟関係にあった斎藤道三が子の斎藤義竜に長良川の戦いで敗れる。信長のまわりはすべて敵対勢力になってしまう。

そして、1556年に織田信広が、翌年に織田信行が続々と謀反を起こした。だが、信長はこの難問をすべてクリアし、尾張を我が物とするのだった。そして今川義元が尾張へ……



織田信長。年少のおりは、"尾張のうつけもの"とよばれていたが、その後の天下人としての活躍はご存知のとおり。

天下布武 —英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／発売中／7,800円／ＳＬＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

道を極めるのなら"群雄割拠"をやるしかない

至難極まる"群雄割拠"シナリオは、戦国シミュレーション野郎以外には敬遠されがちだ。最初のとっかかりを教えるので、ぜひ遊んでみろ。

4つのシナリオを気分と実力によって選ぶのが王道だろうな

シナリオが４つもあると、どれから遊んだらいいのか迷う。とりあえず、最初の"群雄割拠"をやってみたけど、ちょっと難しすぎる。そんな声が少なくない。"群雄割拠"は他のシナリオに比べると、国の数も多く、ほとんどが弱小勢力である。しかも、突出して強い大名家がいるわけではないので、シミュレーション上級者向けのシナリオなのだ。慣れないうちは、"天下布武"の織田信長でやったり、"関ヶ原"の徳川家康でゲームに親しもう。



４つのシナリオから１つを選ぶ。戦国野郎なら"群雄割拠"ですな。



オープニングで時代背景を語ってもらう。時代劇も真っ青の迫力！

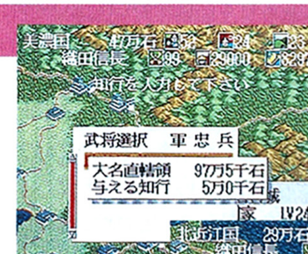


んで、国を選ぶ。国というよりは、武将を選ぶような感じになるね。

一番重要な"知行コマンド"のうまい使い方

「天下布武」のゲーム進行のコツは、知行のコマンドを理解するコトだ。知行を配下の重臣や武将に振り分けて、忠誠心をアップさせ、所有できる軍団の規模(徴兵で雇える兵の数)を拡大していく。従来の戦国シミュレーションだと、ゲーム開始直後に徴兵して、軍事能力の高い武将を強大にしていけばよかった。しかし、「天下布武」では１にも２にも知行コマンドなのだ。ただし、大名の直轄領が少なければ知行を与えるどころではない。この場合は、とっとと周囲の弱小勢力を取りこんで領地を増やす。もしくは、１国を支配していれば内政コマンドの治水開墾で石高をアップさせよう。これで直轄領は増えるハズだ。

大名の直轄領は20万石あればよい。これで兵の数は最高値の40になるだろう。残った直轄領を武将への恩賞、または能力の高い武将への先行投資として使うのだ。だから、季節がすぎて、軍備・政略フェイズがやってきたらまずは知行の値をチェックしよう。浮いている直轄領があれば、即刻有能な重臣に与える。いつも考えていなければならないコトは、このくらいかな？　では、がんばってくらはい。



徴兵できないときは、知行の数値を上げてみる。でも、40までしか兵は所有できず。



とにかく知行を割り振る。均等に平等にやろうね。

寝返るときも



寝返りを誘うときも、条件は知行しだいになってくる。ケチなまねをしてエライ火傷を負うコトも……。注意しまくりだ。



織田信長　軍団一覧　10軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	985	大名	—	23	—	7	49
明智光秀	120	重臣	20	17	38	3	24
柴田勝家	285	重臣	17	20	56	5	48
羽柴秀吉	275	重臣	25	19	25	6	25
佐久間信盛	190	重臣	18	13	46	2	28
滝川一益	35	重臣	15	12	18	2	12
織田信忠	45	重臣	25	11	17	5	22
原田直政	25	重臣	17	11	5	2	8
荒木村重	80	外様	8	12	27	3	25

軍団一覧などをチェックして、働きはいいが知行は少ないという重臣を探し出せ。

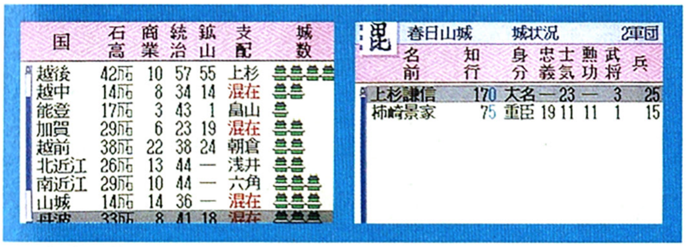
これさえあれば迷うことなし全国ルートマップだ



普通、画面をスクロールさせれば、どこの国の城でも様子がわかる。このマップがあれば、もう見たい城は一発変換だ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 2 月号掲載

越後国　上杉謙信



国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
越後	42万石	10	57	55	上杉	
越中	14万石	8	34	14	混在	
能登	17万石	3	43	1	畠山	
加賀	29万石	6	23	19	混在	
越前	38万石	22	38	24	朝倉	
北近江	26万石	13	44	—	浅井	
南近江	29万石	10	44	—	六角	
山城	14万石	14	36	—	混在	
丹波	33万石	8	41	18	混在	

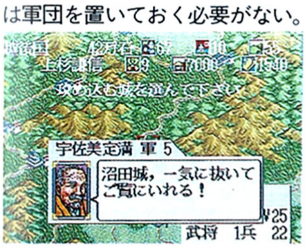
春日山城　城状況　2軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
上杉謙信	170	大名	—	23	—	3	25
柿崎景家	75	重臣	19	11	11	1	15

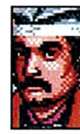
上杉家は最初から越後を支配しているので、まずは春日山城にいる本庄実乃に治水開墾を行なわせる。金額はとりあえず1500金程度。これで越後は40万石になるだろう。じゃあ次は知行分け、といきたいところだが上杉謙信にたくさんの兵を持たせたほうがやりやすい。徴兵をして、ありったけの兵を謙信に補充してやる。それが終わったら敵国に接している栃尾城に移動しよう。新発田城や天神山城には軍団を置いておく必要がない。すべて春日山城に移動させておく。

作戦フェイズになったら栃尾城の軍勢は沼田城へ。春日山城の軍勢は海津城へ。春日山城を空き城にすると、魚津城の椎名家が攻めてくるだろう。しかし、春日山城はレベル42。しばらくは大丈夫だ。ヘタに一服してると、確実に沼田家や高梨家は確実に攻めてくる。先手必勝だ。

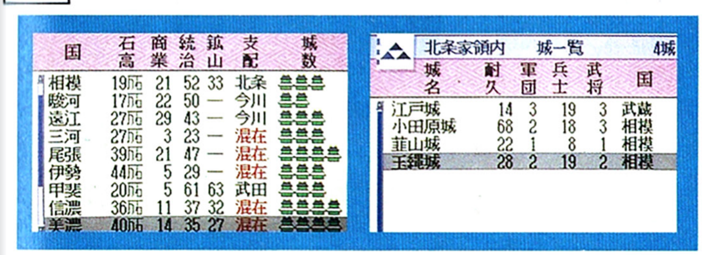
たまに、高梨家が降伏してくる場合があるだろう。そのときは笑顔で迎え入れてあげよう。



沼田顕泰は22の兵を所有している。包囲して、謙信の部隊でとどめを刺せ。

	名前	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
	上杉謙信	大名	160	26	25	13	15	—	23	—	3	20
	長尾政景	重臣	45	30	14	7	11	9	12	9	1	2
	直江実綱	重臣	20	37	14	14	9	15	11	28	1	4
	色部勝長	重臣	25	35	14	14	10	15	16	20	1	5
	村上義清	重臣	15	53	21	10	9	13	16	3	1	3
	大能朝秀	重臣	25	27	6	10	13	6	15	21	1	5
	本庄実乃	重臣	10	17	16	11	11	14	16	26	1	2
	北条高広	重臣	35	31	17	5	12	5	20	10	1	7

相模国・武蔵国　北条氏康



国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
相模	19万石	21	52	33	北条	
駿河	17万石	22	50	—	今川	
遠江	27万石	29	43	—	今川	
三河	27万石	3	23	—	混在	
尾張	39万石	21	47	—	混在	
伊勢	44万石	5	29	—	混在	
甲斐	20万石	5	61	63	武田	
信濃	36万石	11	37	32	混在	
美濃	40万石	14	35	27	混在	

北条家領内　城一覧　4城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
江戸城	14	3	19	3	武蔵
小田原城	68	2	18	3	相模
韮山城	22	1	8	1	相模
玉縄城	28	2	19	2	相模

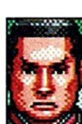
西に今川家、北に武田家が配置されているが、いずれも同盟関係にある。北条家は上洛を急ぐコトはない。まずは関東統一が目標だ。その野望に立ちふさがるのは、山内上杉家や扇谷上杉家だ。佐竹家も強いが、隣接してないため、すぐに相手をする必要はない。最初にやるべきコトは、江戸城と八王子城を強化するコトだ。レベルは15以上はないとツライ。次に徴兵を行い、北条氏康の兵を増やす。

そして、相模国にいる部隊を江戸城に集結させよう。八王子城は１軍団いればよい。運よく成田長泰が寝返ってくるときがある。そうなったら、八王子城には実質２人の武将がいるコトになるからだ。

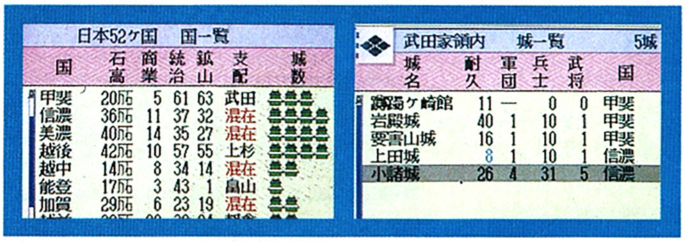
作戦フェイズになったら江戸城にいる部隊のほとんどを河越城に向かわせる。扇谷上杉家を粉砕してしまえば、敵は山内上杉家だけ。沼田家や小田家とは友好関係にあるので、それをうまく利用して関東統一を成しとげよう。



この城を拠点として北関東制覇を目指すのだ。山内上杉家なんてピシピシでしょ。

	名前	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
	北条氏康	大名	50	41	19	20	17	—	15	—	1	10
	北条氏尭	重臣	40	19	10	5	13	19	7	43	1	8
	北条綱成	重臣	75	41	20	3	13	21	11	5	1	15
	高城胤辰	重臣	20	34	9	5	5	15	11	11	1	4
	笠原綱信	重臣	40	48	8	11	11	16	9	22	1	8
	遠山綱景	重臣	30	46	15	5	10	17	16	29	1	6
	内藤康行	重臣	25	45	8	7	6	13	9	33	1	5
	富永直勝	重臣	40	47	13	10	7	14	14	20	1	8

甲斐国・信濃国　武田信玄



南の列強とは同盟関係にある武田家。進路は上洛か、関東統一のいずれかだ。上洛は一本道でたやすいが、背後を突かれるのが心配だ。高遠城の木曽義昌に降伏勧告をして、断られたら攻めこもう。高遠城を手中にしたら、山内上杉家の箕輪城に勢力を向けるだけだ。

しかし、その前にやるコトがある。甲斐で治水開墾をして直轄領を増やすのだ。武田信玄や武田信繁にやらせるのは、戦闘時に響く。内政値はそれほど高くないが、穴山信友にでもやらせよう。そして、各武将に知行分けをするのだ。これをやって忠義を上げておかないと、パスパス寝返りされるぞ。とくに飯富虎昌や穴山信友は危ない。ゲームを始めたばかりのターンで寝返られたら、思わずリセットボタンに手が伸びるだろう。不可抗力だけど納得いかないもんな。もっとも、プレイしたのは開発バージョンだけど。

ま、悪いコトばかり起こるワケではない。早いターンで武田信兼が元服してくるし、山県昌景が仕官にくる。武将には不自由しないぞ。軍団を上田城と小諸城に集結させよう。めざすは、高遠城だ。北の高梨家も気になるが、攻め落として早期のうちに上杉謙信と一戦交えるのはちょっと度胸がない。高遠城を我が物にしてから考えよう。石橋は叩いて渡れ。

高遠城攻めは、武田信玄と武田信繁の軍団にやらせよう。城レベルが高いので無茶をしないで、じっくり兵糧攻めを選びたい。落ちるのも時間の問題というものだ。

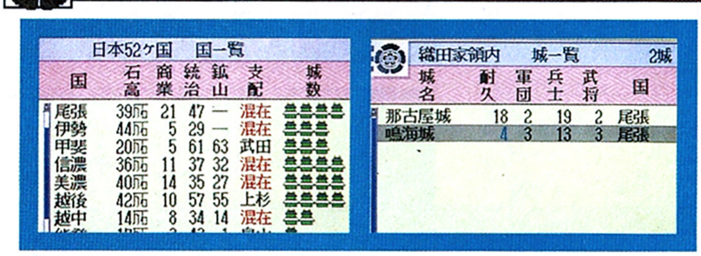
西への拠点は高遠城だが、今度は東。山内上杉家の箕輪城を落としたい。高遠城には穴山信友でも置いて、守りを強化する。武田信玄と武田信繁の軍団をまた使って山内上杉討伐を行おう。これが成功すれば、上杉謙信と戦うなり、北関東統一をめざすなり自由に行動できるだろう。怖いのは寝返りだけだ。



他国でやってるときは、たいてい武田家に降伏するんだけどね。とにかく潰してやろう。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	大名	210	35	17	22	22	―	21	―	1	15
武田信繁	重臣	50	31	17	16	19	23	6	24	1	10
飯田虎昌	重臣	56	42	19	5	13	16	11	33	1	10
穴川信友	重臣	15	52	13	9	11	18	16	20	1	3
原虎胤	重臣	5	59	18	9	16	17	15	25	1	1
小幡虎盛	重臣	20	65	18	2	6	19	16	17	1	4
真田幸隆	重臣	50	43	8	21	19	14	16	49	1	10

尾張国　織田信長



織田信長で遊ぶときは時間との戦いになる。今川家が上洛する前に尾張を統一しなければならない。頼りは岡崎城の一向宗門徒と斎藤道三だけ。一向宗を今川家への防波堤にしよう。斎藤道三にはいざというとき出兵依頼を頼もう。何はともあれ尾張国を統一しなければ話にならない。第一歩として、清洲城の織田信行の配下、柴田勝家を寝返らせよう。織田信長自ら出向いて、知行を1万5千石ほど与えるのだ。柴田勝家はホイホイと配下になってくれるぞ。そして、森可成を那古屋城にもってくる。織田信長とともに小牧山城を落とすのだ。清洲城より弱く、織田信広も歴戦の猛者ではないので、たやすく落とせるだろう。問題は織田信行のほうだ。ある程度攻めこむと、斎藤家に臣従してしまい、清洲城を攻め込むコトができなくなる。ためらわず、一気に攻めろ。あとは勢力を鳴海城に集めて今川家との戦いに臨む。ツライぞ。



柴田勝家ごと織田信行を滅ぼしてもいいが、もったいない。被害は最小限に食い止めろ。

武将	身分	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	大名	120	22	15	23	13	―	25	―	1	15
丹羽長秀	重臣	70	21	12	16	18	19	10	5	1	4
森可成	重臣	25	33	16	3	5	15	10	3	1	5
池田恒興	重臣	20	20	12	9	7	18	14	8	1	4
佐久間信盛	重臣	20	28	13	3	8	16	13	23	1	4

駿河国・遠江国・三河国　今川義元

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
駿河	17万石	22	50	—	今川	
遠江	27万石	29	43	—	今川	
三河	27万石	3	23	—	混在	
尾張	39万石	21	47	—	混在	
伊勢	44万石	5	29	—	混在	
甲斐	20万石	5	61	63	武田	
信濃	36万石	11	37	32	混在	

今川家領内　城一覧　6城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
駿府城	14	2	23	3	駿河
深沢城	12	1	10	1	駿河
高天神城	28	1	7	1	遠江
掛川城	22	1	19	2	遠江
浜松城	15	1	9	2	遠江
長篠城	15	3	36	6	三河

武田家と北条家と三国同盟を結んでいる今川家。北と東は安全だし、徳川家を屈伏させて配下におさめている。軍団数は9個と、このシナリオでは最大の軍団を所有しているぞ。今川義元は、一番有利に進められる大名といえるだろう。戦国シミュレーションは初心者だが、どうしても〝群雄割拠〟のシナリオをやりたい人向けだ。左うちわ状態だもんな。

まずは今川義元自ら治水開墾を行う。今川義元の軍事能力はさほど高くないので、前線にもって行く必要はない。富国屋として使うのがベストだろう。直轄領を増やしたら知行分けだ。軍事能力に長けている太原雪斎にたっぷり施して、ガッポリ徴兵しょう。そして、行動可能な軍団はすべて長篠城へ移動させる。目標は岡崎城の本願寺勢力だ。攻めこむコトができるのはこの城だけ。気合を入れて攻めましょう。戦闘する軍団は2個の兵数を所有するものだけにして、あとは遊軍として残しておくとよい。一向宗門徒は、士気が高いけど軍団は1つ。囲んでタコ殴りにしてやろう。これで岡崎城は手中に入る。

次は刈谷城の水野信元。できることなら降伏させたい。無視して織田家を潰しに行ってもいいのだが、捨て駒として使いたいのだ。鳴海城に全勢力を移動させつつ、今川義元を使って屈伏させよう。織田家を打ち破れば、あとは上洛あるのみ。快進撃を続けよう。

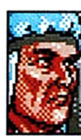


織田信長と衝突するのは、やっぱり桶狭間だ。史実どおりにはいかせない。踏み潰そう。



今川義元　大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
65	37	5	20	14	—	14	—	2	10



太原雪斎　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	60	16	20	17	18	10	72	1	10



今川氏豊　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	28	2	8	5	23	4	1	2	5



三浦義就　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
45	26	12	3	4	14	11	19	2	9



朝比奈泰能　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
60	54	4	7	9	18	10	5	2	12



葛山氏元　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	26	8	14	4	16	16	34	1	10



井伊直盛　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
35	50	7	3	12	18	5	10	1	7



岡部元信　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	45	12	1	6	23	16	11	1	8



徳川家康　外様

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	14	19	17	18	18	20	7	3	8

越前国　朝倉義景

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
越前	38万石	22	38	24	朝倉	
北近江	26万石	13	44	—	浅井	
南近江	29万石	10	44	—	六角	
山城	14万石	14	36	—	混在	
丹波	33万石	8	41	18	混在	
摂津	29万石	20	40	12	混在	
和泉	12万石	45	42	—	三好	

朝倉家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
北庄城	6	3	29	3	越前
小浜城	5	3	28	3	越前

若狭湾を一望できる領地をもつ朝倉家。城の所有数は2つと少なめだが、越前国を支配している。それに、北近江の浅井家とは同盟関係にあるので、不利な状況ではない。まずは、河合吉統を使って治水開墾をする。そして、軍事能力の高い武将に知行を与えて徴兵する。これで準備万端だ。北庄城にいる3軍団は大聖寺城へ。小浜城の3軍団は田辺城に進軍させよう。すべて雪が降る冬までに行動したい。幸運にも双方とも弱小勢力だ。必ずすぐに落ちるだろう。北庄城を我が物にすると、金沢城の一向宗門徒がちょっかいを出してくる。城レベルを上げるなどして対処したい。潰しにいってもかまわないが、雪で移動できなくなると非常に悲しい。注意。

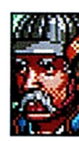


沼田勘解由は一色家の重臣だが、山名家に寝返るコトが多い。戦わずして西に進めるぞ。



朝倉義景　大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
130	23	2	5	8	—	6	—	1	5



朝倉宗滴　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
75	79	17	10	13	18	18	62	1	15



朝倉景紀　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
60	46	12	2	9	17	16	41	1	12



堀江景忠　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
45	54	9	9	12	11	10	20	1	9



河合吉統　重臣

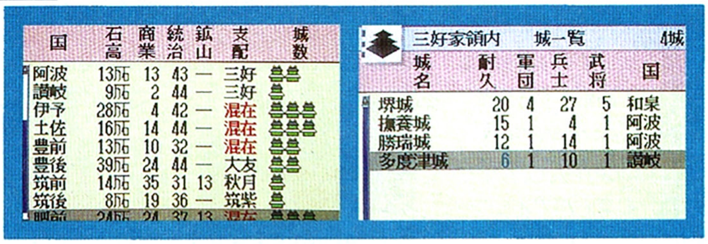
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	37	4	12	11	15	7	16	1	8



直柄直隆　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	22	13	3	8	16	12	5	1	8

和泉国・阿波国・讃岐国　三好長慶



3カ国、計60万石を所有する三好長慶。軍団数も7つもっているし、水軍もあるのだが、今川義元ほど楽な状況ではない。四方を敵に囲まれ、所有している城も4つと少ないのだ。さらに巨大な要塞、本願寺の総本山である石山本願寺に隣接している。巨大な建物を見るたびに嫌気が出てくるだろう。

とにかく直轄領の多さを生かして知行分けを行なう。三好長慶には20万石残ればよい。あとはすべて振り分け、徴兵して兵力の増強を計る。方針としては、堺城を防波堤にして、四国統一を狙う。これしかないだろう。本州に隣接する城はすべてレベルを上げるコト。とくに毛利家の城と隣接する城を重点に行え。水軍力も上げておかなければならない。やるコトは多いが、軌道にさえ乗れば余裕だ。



後光が射してくる巨大な建物。ココを攻めるには、自分の勢力も巨大でなければムリだな。



三好長慶	大名								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
95	33	9	14	11	—	18	—	1	5



三好康長	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
30	44	8	5	12	5	21	4	2	6



岩成友通	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	32	10	2	11	9	12	8	1	4



安宅冬康	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	28	10	1	11	8	12	2	1	7

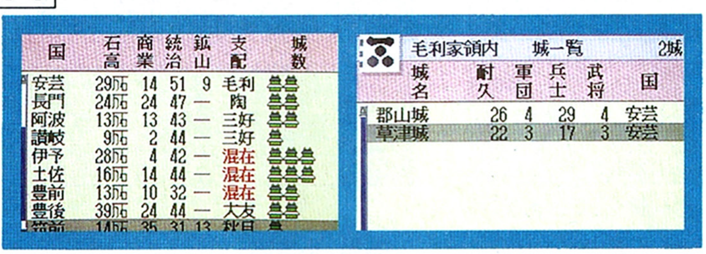


三好義賢	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
70	29	13	8	7	7	13	38	1	14



十河一存									
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	26	15	5	13	10	12	15	1	10

安芸国　毛利元就



中国地方はソコソコ実力をもった大名がそろっている。長門国の陶晴賢と出雲国の尼子晴久、それに安芸国の毛利元就。毛利元就で遊ぶときは、いきなり残りの2人と戦わなければならない。伊予国の河野海岸と美作国の三村家親とは同盟関係にあるため、領地を広げるには、討って出なければいけないワケ。これはけっこうツライぞ。双方とも兵の数は多いし、城レベルも高い。さあ、どうする？

まずは、兵を増やすために治水開墾をして直轄領を増やす。政治値の高い毛利元就にやらせよう。そして、知行分けだ。軍事能力の高い小早川隆景と吉川元春にたっぷり施して、徴兵でガッポリ兵を与える。

作戦フェイズになったら草津城の3軍団で亀尾城を攻める。問題は郡山城の軍勢だ。陶家を狙うか尼子家を狙うか最後まで悩むが、全力で陶家を叩き潰しておいたほうが、今後の戦略も立てやすい。郡山城の4軍団は小石見城に向かわせよう。あとは運を天に託す。

亀尾城は1ターンで落とせるが、小石見城は犠牲をおさえようとすると2ターン必要かもしれない。まあ、しょうがないというコトで我慢しよう。亀尾城攻めの軍団を立て直し、今度は勝山城攻めの準備をする。陶家を滅亡させるのだ。兵も弱体化しているので、たやすく勝利をものにできるだろう。がんばれ。

残るは尼子晴久のみ。尼子晴久自身はそれほど強くない。月山富田城のレベルが高いだけだ。この数字を見てしまうと、思わず九州に攻めこみたくなる。しかし、当面の目標は中国地方の統一だ。九州の輩(やから)は、圧倒的な強さを誇る毛利水軍で食い止めよう。勝山城と亀尾城に1つずつ軍団を置き、残りすべてで尼子家を潰しにいこう。これで完璧だぞ。



まずは自国の石高を上げる。国が富めば、軍の強さが増すのだ。戦国の習わしですな。



毛利元就	大名								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
125	59	20	25	23	—	16	—	1	15



毛利隆元	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
10	33	10	12	15	24	10	7	1	2



吉川元春	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
35	26	19	8	12	23	14	16	1	7



能谷信直	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	49	14	6	6	18	13	16	1	5



小早川隆景	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
55	23	16	18	16	22	16	10	1	8

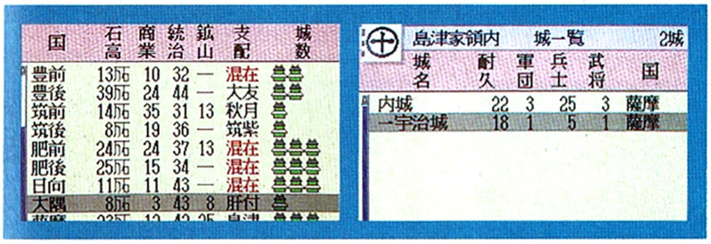


桂 元澄	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	54	8	12	5	16	10	15	1	5



宍戸隆家	重臣								
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	24	8	11	4	21	10	21	1	4

薩摩国　島津貴久



国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
豊前	13万石	10	32	—	混在	
豊後	39万石	24	44	—	大友	
筑前	14万石	35	31	13	秋月	
筑後	8万石	19	36	—	筑紫	
肥前	24万石	24	37	13	混在	
肥後	25万石	15	34	—	混在	
日向	11万石	11	43	—	混在	
大隅	8万石	3	43	8	肝付	

島津家領内　城一覧　2城

城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
内城	22	3	25	3	薩摩
一宇治城	18	1	5	1	薩摩

九州の大国として知られる島津家も、このシナリオではただの弱小勢力だ。所有石高も微々たるもので、ツライ戦いを強いられるだろう。しかし、輩出される人材は有能なヤツばかりだ。耐えて耐えて耐えまくっていれば、いつかは栄光の日がやってくるのは間違いない。待てば海路の日和ありだ。



国ひとつも統一できなければ話にならない。島津で遊ぶのは上級者だけにしましょう。

武将仕官で伊集院忠倉がやってくる。拝むように受け入れ、さっそく攻める準備をしよう。島津貴久と島津忠将の軍団で蒲生城の菱刈家を攻める。まずは薩摩国を統一しようって寸法だ。２ターン内には行ないたい。

晴れて薩摩国を統一したら、とにかく治水開墾だ。直轄領を増やして兵の数を増やさなければならない。それが急務だ。そして、次なる目標は南九州統一。ひとつのターンでひとつの城を攻める。じっくりいきましょう。来たる大友家との決戦に備えてね。ほんと。



島津貴久　大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
75	42	12	18	12	—	16	—	1	10



島津忠将　重臣

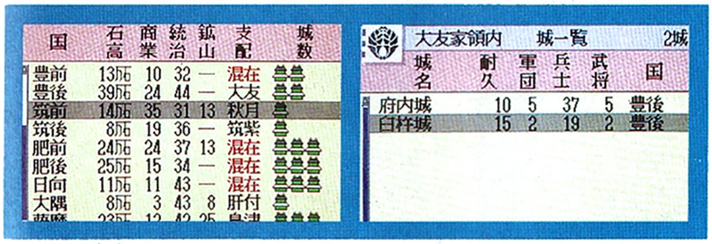
知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	36	18	2	9	20	10	15	1	10



伊集院忠朗　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
25	68	17	6	10	14	16	59	1	5

豊後国　大友宗麟



国	石高	商業	統治	鉱山	支配	城数
豊前	13万石	10	32	—	混在	
豊後	39万石	24	44	—	大友	
筑前	14万石	35	31	13	秋月	
筑後	8万石	19	36	—	筑紫	
肥前	24万石	24	37	13	混在	
肥後	25万石	15	34	—	混在	
日向	11万石	11	43	—	混在	
大隅	8万石	3	43	8	肝付	

大友家領内　城一覧　2城

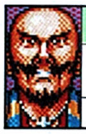
城名	耐久	軍団	兵士	武将	国
府内城	10	5	37	5	豊後
臼杵城	15	2	19	2	豊後

九州の猛者、大友宗麟。同じ九州で阿蘇惟豊と伊東義祐と同盟関係にあるので、九州統一はたやすいだろう。問題は、九州にちょっかいを出してくる陶晴賢だ。初めのターンですぐに中津城を落とさんとしてくる。陶晴賢を打ち破るのが序盤の課題だ。とにかく戦力を整えなければならない。



四国や本州から攻められたときは、水軍戦で勝負しよう。これで上陸を阻止するのだ。

まずは、大友宗麟に徴兵を行なう。そして、立花道雪に知行分けをして、これも徴兵させる。府内城にいる残りの３軍団を臼杵城へ送る。臼杵城にいる２軍団は、土持親成討伐へ向かわせよう。最初のターンはそれで終了。次は、治水開墾を行なって大友宗麟と立花道雪の兵力を上げる。中津城にやってきた陶晴賢を討つのだ。そのまま中国地方に上陸するのも自由だが、九州統一してからのほうがいいかもしれない。



大友宗麟　大名

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
190	26	6	18	7	—	15	—	1	15



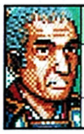
角隅石宗　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	47	13	13	9	15	11	2	1	4



立花道雪　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
30	43	23	10	22	24	14	17	1	6



吉弘鑑理　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
50	48	17	6	9	14	14	36	1	10



吉岡長増　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
20	37	12	12	14	15	10	25	1	4



小原鑑元　重臣

知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	士気	勲功	武将	兵
40	35	5	5	15	5	20	11	1	8

ワンポイント　戦国社会を乗り切る戦闘の賢い方法と対策！

戦闘はオーソドックスなHEX戦だ。ただし交互に自分のユニットを操作するのではなく、いくつ動かせるか不確定。戦国の一寸先は闇である戦闘を再現しているぞ。しかし、その闇に自分が入りこんではいけない。戦闘は情報が命。まず相手の数と強さを確認する。そして、自分の有利な地形に誘い込んで倒す。これが基本的な戦闘の方法だ。地形効果の利用ってヤツよ。そして、兵の少ないユニットの利用方法だ。能力が低くても、数が少なくても１つのユニットには変わらない。戦おうとしないで、相手を包囲するように行動しよう。包囲効果で有利に進めようという作戦だ。能力が低いからって門前払いするより、雇って捨て駒として使う。大人の戦法ですな。ズルイけど、勝つためには何でもやろう。



ある程度数に差があっても勢いでなんとかなる場合もある。なんとかしろ。

囲んでバシシ、高得点。と歌われているように、包囲効果の威力は抜群だ。

天下布武—英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／発売中／7,800円／SLG／CD-ROM

エンディングはすべて見ましたか？

遊ぶたびにいつもバッドエンディングを見ている人はいるかな？　滅んだ経験を明日の糧として全国統一の夢を追い続けよう。がんばれ。

データの保存どきを間違えないようにせよ

シミュレーションゲームをたしなむとき、いつもうまくいくわけではない。ボタンを押し間違えたときや、不慮の事故で大切な武将が殉死してしまったときなど……。そんなとき、どうしてもやり直したくなる。とはいっても最初からやり直す気にはなれない。やはり、ちょくちょくセーブして、そのセーブした時点に戻ってやり直すのが普通ってもんだ。「天下布武」の場合、いつもセーブできるわけではない。季節の初め、イベントフェイズの前である。セーブフェイズがくるたびにセーブしていると、そのターンで失敗したときは問題ない。しかし、場合によっては1年前に戻らないとどうしようもないときがある。やばいな、と思ったらセーブしないのも1つの手ではあるな。各自考えよう。

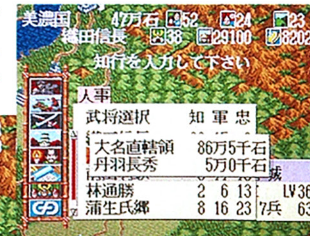
チェック!!



しつこいようだが、知行のチェックを欠かさず行なうこと。ほったらかしは、人道に反するぞ。与えるものは与えてやろう。

バキバキ働いているのに見返りが少ないと、やはりやってられないだろう。不満をもたれる前に対処せねば。



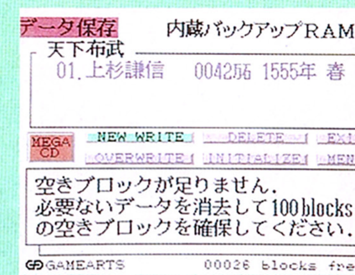


知行分けでしょ

大名直轄領が20万石を越していれば、兵は最高の40を保有できる。他の武将にも兵をたくさんもてるように知行を分けてやれ。

セーブが1つだけってのは……

「天下布武」のデータをMEGA-CD内にセーブできるのは1つだけだ。これは少ない。1つ重要なデータをセーブしてしまうと、あとは何もできなくなってしまう。もうちょっと選択の余地がほしいところだ。しかし、膨大なゲームのデータ量を考えたらしかたのないことかもしれない。やはりバックアップRAMカートリッジが早急に発売されるのを願うのみ。頼むよ。



このとおり、空きがないのだ。他のゲームをセーブするスペースもない。これじゃあツラすぎるよな。

シナリオ"群雄割拠"有力10大名で堪能する〈2月号の補足と訂正〉

前号で"群雄割拠"の楽しみかたを紹介した。しかし、開発バージョンでプレイしたため、製品版とは若干違うものになってしまった。もうしわけない。スマンよ。てなわけで、今回はその補足をすることにしよう。

有力どころばかりで、これなら全国統一も成しとげられそうだ。この10名の大名で統一したら、今度はもっと弱小勢力で遊んでみよう。降伏大名の淋しさを知るのもいいかもね。



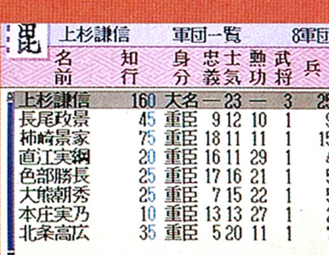
いきなり徳川家康を選んで、今川家の下で働くのも一興だ。全国統一した人もいるからね。やってみな。



越後国 上杉謙信

周囲を同盟国に囲まれている上杉家。黙っていても高梨家は降伏してくるぞ。まずは、徴兵を行い上杉謙信に兵を与える。そして、栃尾城に移動させよう。春日山城にいる柿崎景家と本庄実乃以外は、すべて栃尾城に移動させて沼田城攻めの準備にかかれ。上杉謙信に比べたら沼田顕泰はただの通行人。でも力攻めをするとツライので、2ターンかかってしまうかもしれないが、兵糧攻めで行こう。沼田城を奪ったら、強化して武田攻めに転じろ。その前に今川家に進物を送って同盟を締結しておくと楽かもね。あとは上洛するだけだ。

上杉謙信軍団にいる村上義清へ知行を分けて、兵をたくさん与えろ。

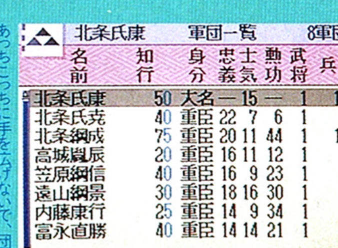




相模・武蔵国 北条氏康

小田原城という巨大な城をもつ北条家。しかし、今川家と武田家との三国同盟を締結しているため、序盤ではただの城と変わらない。序盤で重要なのは江戸城だ。ここに戦力を集結し、扇谷上杉家の八王子城を狙う。山内上杉家は武田信玄にまかせて、扇谷上杉憲賢を潰す。そう、河越城まで手中に収めるのだ。ただし、手広くいかずに1つ1つ城を落として勢力を広げよう。河越城をモノにすると、沼田城を手中にした上杉謙信と対峙する。弱小勢力をまとめつつ。全面対決を避けること。関東統一が最初の使命なのだ。精進せよ。

あっちこっちに手を広げないで、団結して攻めこもう。一点集中だ。



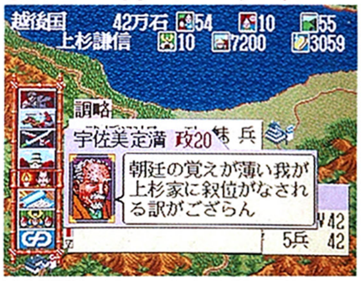
『BEEP! メガドライブ』1992 年 3 月号掲載

外交・調略コマンドの使いどきを知っておけ

他国をすべて攻め滅ぼせば、全国統一できる。当り前といえば当り前だが、それでは労力がデカすぎるだろう。利用できるものはなんでも利用し、弱小勢力は戦わずして屈伏させる。この繰り返しで全国統一をめざしたほうが、楽に達成できるハズだ。外交や調略コマンドを駆使して、気軽にいきましょう。

調略コマンドでは、寝返りを使って敵の武将の勢力を削減させる。外交コマンドの進物と同盟で強力な大名と結託する。脅迫を使って弱小大名を傘下に収める。この繰り返しだ。

朝廷工作などやらん



朝廷は黙っていても官位をくれる。わざわざ朝廷工作をする必要はまったくない。待てば海路の日和ありってヤツなのだ。



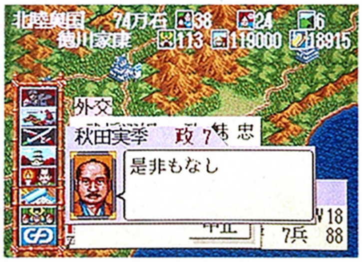
進物用と同盟用の武将を用意しておく

強大な勢力と戦闘を繰り返していたら、体がもたない。上洛したいが背後が心配だ。そんな悩みには進物作戦しかない。相手に進物を送って友好関係を深める。深まったところで同盟を締結させる。進物用の武将と同盟締結用の武将、2人用意しておくと同ターンで決着が早いぞ。

相手を屈伏させる快感



兵力の貧弱な弱小大名を選択する。強大勢力をもつ人にだけ与えられる楽しいひとときだ。みんなこれをめざしてきた。



強情な大名もいるが、賢明な大名は降伏してくる。彼らの捨てゼリフもまた風情があっていいもんだな。

降伏させてくださいませ

抵抗して滅ぼされたらすべて終わり。その前に不本意だが、降伏して強大な勢力の下に入ろう。ただし、残虐非道なことばかりやっていると降伏させてもらえないぞ。



こうやって大名は滅んでいく。人が頼んでるのにね。冷たいよな。あーあ。



甲斐・信濃国
武田信玄

高遠城の木曽義昌は、最初のターンでいきなり降伏してくる。もう強力な武田軍団の標的は山内上杉家しかない。箕輪城はレベルが高いけど、全勢力を傾けて攻めれば問題なし。秋になるまでに滅ぼそう。箕輪城を手中にしたら、今度は上杉謙信との対決だ。軍団に余裕があるときは、沼田城攻めと海津城攻めを両方やってしまおう。しかし、春日山城に逃げられるとさすがの武田軍団でもツライものがある。誘導して上野国まで勢力をもってこさせよう。空き城だったら春日山城も怖くない。冬の移動不能な時期を生かして攻めること。

武田信玄　軍団一覧　7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	220	大名	—	21	—	1	15
武田信繁	50	重臣	25	6	25	1	10
飯富虎昌	50	重臣	16	11	34	1	10
穴山信友	15	重臣	19	10	21	1	3
原虎胤	05	重臣	17	15	26	1	1
小幡虎盛	20	重臣	20	16	18	1	4
真田幸隆	50	重臣	15	16	47	1	10

主力は武田信玄と武田信繁。ガンガン行ってもらえ、行くのみだ。



尾張国
織田信長

まずは清洲城にいる織田信行の配下、柴田勝家を寝返らせたい。しかし、自分の出番がくる前に織田信行の出番がくると、柴田勝家は軍団長になってしまう。そうなったらもう諦めるしかない。織田信行が斎藤道三へ臣従する前に、織田信行を屈伏させるなり、潰すなりしよう。配下の武将が降伏してきたら、快く受け入れてやること。この次は、いよいよ今川義元との決戦だ。しかし、進物作戦で今川家と同盟を結ぶことも可能である。自分のほうが弱いだけに、できることなら戦いたくはない。史実に反するか、選択は自由だが……。

織田信長　軍団一覧　5軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	110	大名	—	25	—	1	15
丹羽長秀	20	重臣	20	10	6	1	4
森可成	25	重臣	15	10	4	1	5
池田恒興	20	重臣	15	14	9	1	4
佐久間信盛	20	重臣	17	13	24	1	4

他のシナリオでは強大な勢力をもつ織田軍団。それが夢みたいだ。



駿河・遠江・三河国
今川義元

“群雄割拠”のシナリオ中、初期配置の段階で一番強力な大名は、やはり今川義元だろう。三国同盟により、進路は上洛のみ。狙いは一向宗門徒の集う岡崎城だ。軍事力のない今川義元は治水開墾をして、直轄領を増やす。ただし、今川義元には直轄領をあまり与えず、兵も与えない。せいぜい駿河国を耕してもらおう。余った直轄領は、知行分けで軍事力の高い武将に分ける。そして徴兵を行うのだ。段取りがすんだら岡崎城へ一直線。一向宗門徒をひねり潰せ。そして水野信元を屈伏させる。この後は織田信長を蹂躙するだけだ。

今川義元　軍団一覧　9軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
今川義元	65	大名	—	14	—	2	13
太原雪斎	50	重臣	18	10	73	1	10
今川氏豊	25	重臣	23	4	2	2	9
三浦義就	45	重臣	14	11	20	2	16
朝比奈泰能	60	重臣	19	10	6	2	19
葛山氏元	50	重臣	17	16	35	1	10
井伊直盛	35	重臣	19	5	11	1	7
岡部元信	40	重臣	23	16	12	1	8
徳川家康	40	外様	19	20	8	3	12

今川義元で外交を制覇したい。軍事関係は太原雪斎にまかせよう。

HEX戦のコツとは？ 戦闘に向けての心構え

どうしても消耗戦になってしまうHEX戦。もちこみたくないのは山々だが、もちかけられてしまったらしょうがない。泣き言を言わずに覚悟を決めろ。HEX戦の前に必ず兵力の少ない武将は参加させないようにしよう。部隊が少ない場合は、包囲効果狙いで参加させるのも１つの方法だ。しかし、士気が低いときは士気が減って敗走する恐れがある。いずれにしても状況に応じて臨機応変に対処せよ。戦場では大将狙いを心がけよう。

相手の陣形は？





敵の陣形は地形によって決まる。9種類もあるけど、実際に使われるのは3種類ぐらいだろう。戦う前に見極められるようにね。

攻められる前に



攻められるときは何やっても攻められる。戦闘時に退却すると士気が下がる。あらかじめ退却しておけ。

見えるまで待ってみろ

戦場では夜や悪天候で敵の部隊が見えないことがある。そんなときは、むやみに動かないほうがよい。一歩下がって敵の部隊が見えるようになるまで待つ。見えるようになってから、攻撃を仕掛けるのだ。見えないからって突入して被害を被ったり、退却して士気が下がったりするのは悲しいからね。人生は１歩下がって２歩進むものだ。たぶんそうだ。

敵よりも自分の兵数のほうが多ければ突っこんでもかまわない。序盤なら被害を少なく心がけること。



騎馬の別動隊を作ろう

敵の部隊は自分の大将に向かって進軍してくる。あらかじめ移動力のある騎馬部隊を１つだけ編成しておこう。自分の大将を使って敵を誘導し、騎馬部隊で敵の大将を回りこんで倒す。効果的だぞ。



お金に余裕があったり、馬の産地を押さえていれば騎馬部隊を作れ。

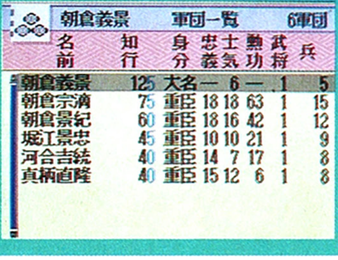


越前国

朝倉義景

朝倉家で一番軍事力の高い朝倉宗滴が、早いターンで臨終を迎えてしまう。最初から朝倉宗滴を戦力外として扱っておこう。使えるうちに使っておくほうがいいかもね。

朝倉義景は軍事能力も内政能力も地味な大名だ。直轄領は朝倉景紀と真柄直隆に分け与えて、兵をたくさんもたせよう。この小浜城にいる２軍団は田辺城へ。北庄城にいる軍団はすべて大聖寺城へ進軍させる。田辺城は城レベルが高いので兵糧攻めで落とす。大聖寺城は力攻めで一気にたいらげる。あとは城を補強して本願寺勢力から身を守ろう。西をめざせ。



朝倉義景　軍団一覧　6軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
朝倉義景	125	大名	—	6	—	1	5
朝倉宗滴	75	重臣	18	18	63	1	15
朝倉景紀	60	重臣	18	16	42	1	12
堀江景忠	45	重臣	10	10	21	1	9
河合吉統	40	重臣	14	7	17	1	8
真柄直隆	40	重臣	15	12	6	1	8

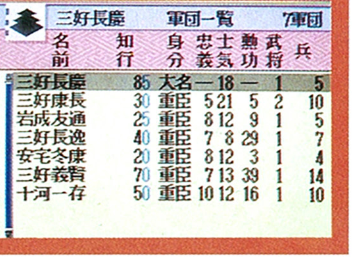
雪で動けなくなったときを考えて戦闘に持ち込もう。城攻めは冬だ。



和泉・阿波・讃岐国

三好長慶

保有する国の数は多いが、城の数は少ない。それが三好家の現状だ。方針として、堺城は城レベルを上げて防波堤にする。当面は四国統一をめざす。これは前号紹介したとおりである。本願寺顕如のいる石山本願寺は、序盤のうちに総動員で潰すことも可能だ。しかし、城レベルが高いために時間がかかりすぎる。本願寺討伐は他の大名に任せておこう。四国の大名は三好家に比べたら、どこも弱小勢力ばかり。立ちはだかる壁はない。心配は九州や中国地方の強豪だ。水軍にお金をかけて、毛利水軍に太刀打ちできる水軍を作っておこう。



三好長慶　軍団一覧　7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
三好長慶	85	大名	—	18	—	1	5
三好康長	30	重臣	5	21	5	2	10
岩成友通	25	重臣	8	12	9	1	5
三好長逸	40	重臣	7	8	29	1	7
安宅冬康	20	重臣	8	12	3	1	4
三好義賢	70	重臣	7	13	39	1	14
十河一存	50	重臣	10	12	16	1	10

軍事能力に長けている武将はいない。団隊行動で戦場に向かおう。



安芸国

毛利元就

勇猛果敢な武将に恵まれている毛利家。しかし、陶晴賢や尼子晴久などの強豪がひしめく中国地方で生き残らなければならない。まずは徴兵。毛利元就はもちろん、吉川元春にも知行分けをしてから兵を与えてやろう。標的は陶家の亀尾城だ。郡山城は尼子家や陶家に攻められるだろうが、くれてやる気分でいよう。目標は中国地方統一だ。回りこんで制圧するような感じになる。陶家は九州地方に手を出すが、そうなったらしめたもの。水軍力をさらに高めて本州に戻ってこられないようにしよう。あとは尼子家を潰すだけ。楽なもんだ。



毛利元就　軍団一覧　7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
毛利元就	125	大名	—	16	—	1	15
毛利隆元	10	重臣	24	10	8	1	2
吉川元春	35	重臣	24	14	17	1	7
熊谷信直	25	重臣	18	13	17	1	5
小早川隆景	55	重臣	23	16	11	1	8
桂元澄	25	重臣	16	10	16	1	5
宍戸隆家	20	重臣	21	10	22	1	4

毛利元就は高齢なので、休む暇なく領土拡張に勤めよう。急げよ。

全国統一できない人は“天下布武”の織田信長で

降伏大名で全国統一したことはあるが、自分の手で栄光をつかんだことはない。まだそんなことをいっている人もいるかもしれない。なにがなんでも全国統一したい人は、“天下布武”のシナリオで織田信長を選択しよう。織田信長が嫌いでしょうがないって人にはすすめないが、全国統一できるなら誰で遊んでもかまわないなら、織田信長しかいない。

すでに広大な直轄領をもつ織田信長。ゲームが始まったとたん、各国大名の贈り物攻撃を受けるだろう。いままでは自分が送りまくる立場だっただけに、これだけで狂喜乱舞するかもね。まあ、それはそれで受けとっておけ。

徳川家康とは同盟関係にある。そのため、東の武田勝頼を任せっきりにできるぞ。自分は西をめざすだけだ。軍団数も多いので、戦線も広げられるだろう。逆に軍団数が多いために悩みも出てくる。管理が十分行き届かなくて寝返られることだ。とくに明智光秀などは期待どおりに裏切ってくれるぞ。あり余る知行を分けて、忠誠を誓わせよう。まとめ上げたら毛利家との全面対決に向かうがよい。

イケイケ状態でしょ



出てくる言葉は景気のいいものばかりだ。勝って兜の緒を締めるようにいつも緊張していないと、不安になってくるけどね。

石山本願寺を



強固な石山本願寺もたやすく潰せるぞ。織田信長の勢いの前では、一向宗もタジタジなのだろう。ああ、余裕っしょ。

西へ行こう



織田家 大名関係 44大名家

大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
畠山貞政	12万石	1	—	24	0	通常
一色義道	16万石	3	2	20	0	敵対
山名佑豊	13万石	4	3	19	0	通常
尼子勝久	9万石	5	4	12	0	同盟
浦上宗景	9万石	1	—	16	0	通常
別所長治	12万石	2	1	24	0	友好
宇喜多直家	52万石	7	6	74	15	通常
毛利輝元	118万石	15	7	185	63	険悪
十河存保	11万石	2	1	22	10	通常

東を徳川家康に任せて、自分は毛利征伐へ出発だ。もう敵は内部にしかいないのか？

上級者向け この大名でやってみろ

〈本能寺炎上・明智光秀〉



本能寺で織田信長を倒した明智光秀。その後は羽柴秀吉に山崎の戦いで敗れ、敗走する。その途中で非業の死をとげる。史実はこのとおりだが、ゲームの中でも羽柴秀吉に悩まされる。織田信長の配下だった武将とはほとんど関係が悪い。そのためジリ貧状態に追いこまれる。やれば悲しさがわかるぞ。

〈関ヶ原・上杉景勝〉

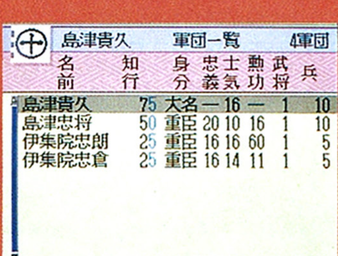


西軍で豊臣秀頼の配下になっている五大老の1人、上杉景勝。史実どおり、いきなり謀反を起こしてみよう。しかし、豊臣家から謀反を起こすので、すりよる先は徳川家のほうになる。進物を繰り返して同盟を締結すれば、長生きできるだろう。難しい話だが……。徳川家康を倒すぐらいならできるんだけどね。



薩摩国 島津貴久

輩出される武将は軍事能力に長けたヤツが多い。しかし、ゲーム開始時はたったの4人。ちょっとツライが、2人ずつタッグを組んで九州を暴れ回ろう。宇土城の阿蘇惟前とは同盟関係にある。狙いは蒲生城と高山城。どちらも城レベルは低いので、簡単に落とせるだろう。兵がもったいないので兵糧攻めで落とすこと。その後は北上して南九州を制圧する。優秀な人材に恵まれているので、大友家との対決もさほど問題にならないだろう。脅威なのは中国地方からやってくる陶家と毛利家だ。対抗できるような水軍を育てておきたい。



島津貴久 軍団一覧 4軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
島津貴久	75	大名	—	16	—	1	10
島津忠将	50	重臣	20	10	16	1	10
伊集院忠朗	25	重臣	16	16	60	1	5
伊集院忠倉	25	重臣	16	14	11	1	5

九州を統一する頃には、全国に強大な勢力がゴロゴロしているぞ。



豊後国 大友宗麟

伊東義祐や阿蘇惟豊と同盟関係にある大友宗麟。最初の狙いは県城の土持親成だ。大友宗麟と立花道雪の2人を1グループ、残りの軍団をもう1つのグループとして考える。しかし、中津城に手を出すと、中国地方から陶家の触手が伸びてくるだろう。現時点で直接対決をするのは不利だ。城攻めが終わったところに全勢力を用いて対決しよう。水軍戦に持ちこまれると、圧倒的にやられてしまう。水軍力を強化している最中は、水軍戦をやらないこと。陶家と戯れていると、今度は南から島津家が接近する。いずれにしろツライ戦いだ。



大友宗麟 軍団一覧 7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
大友宗麟	185	大名	—	15	—	1	15
角隈石宗	20	重臣	16	11	3	1	4
立花道雪	30	重臣	24	14	18	1	6
吉弘鑑理	50	重臣	14	14	37	1	10
吉岡長増	20	重臣	15	10	26	1	4
小原鑑元	40	重臣	5	20	12	1	8
田原親宏	45	重臣	12	14	19	1	9

鍵は立花道雪が握っている。彼の活躍なしに大友家の未来はない。

「天下布武」でギャラリーをうならせる遊びかた



ゲームアーツ第2開発部
岡野崇宏さん

ウッキー！ 私が「天下布武」で雑用兼雑用を務めた岡野だ！ 皆は私を“歴史おたく”などというが、これからは“歴史研究家”と正しい呼称でよんでくれ。ところで、もう「天下布武」はクリアしたかな？ ひととおり極めてしまった人に“反歴史プレイ”なるオタッキーな遊び方を紹介しよう。このプレイは史実では絶対起こりえないことを片っ端からゲーム中で実現しようという、ヒネクレ者の遊びである。以下そのほんの一端だ。

- 織田信長でプレイして今川家と同盟を結ぶ
- 浅井でプレイして朝倉を滅ぼす（目標3年）
- 松永久秀で足利義輝に降伏し忠誠をつくす
- 武田信玄でプレイして一族以外すべて追放
- 織田信長で本願寺と有効関係になる
- シナリオ4の徳川家康でプレイし石田三成を捕らえて、こき使う